

Analisis dan Implementasi FinanceKu: Sebuah Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi

Muhammad Adeva¹, Hapsoro Wisnu Murti², Lailiatul Qudriyah³, Rayhan Gading Andri Purwanto⁴, Fawwaz Ali Akbar^{5*}

^{1,2,3,4}(Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur)

¹122081010077@student.upnjatim.ac.id

²22081010073@student.upnjatim.ac.id

³322081010076@student.upnjatim.ac.id

⁴422081010096@student.upnjatim.ac.id

⁵Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

*Corresponding author email: fawwaz.ali.fik@upnjatim.ac.id

Abstrak— Di era yang semakin digital, pengelolaan keuangan pribadi menjadi semakin penting dan kompleks. FinanceKu adalah situs web manajer keuangan yang dirancang untuk menavigasi proses ini, sehingga pengguna dapat dengan mudah memasukkan anggaran bulanan mereka. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna dapat memasukkan pendapatan dan pengeluaran mereka, melacak arus kas, dan membuat keputusan keuangan yang lebih tepat dan tepat. Situs web ini menggunakan teknologi web terkini untuk memastikan keamanan data dan kemudahan akses, menjadikannya alat yang berharga bagi individu yang mencari solusi manajemen keuangan yang efisien. FinanceKu juga hadir dengan fitur analisis yang membantu pengguna memahami pola pengeluaran mereka, mengidentifikasi area di mana mereka dapat menabung, dan merencanakan keuangan jangka panjang mereka dengan lebih baik. Selain itu, FinanceKu memberikan pemberitahuan dan saran keuangan yang dipersonalisasi berdasarkan data pengguna, memungkinkan pengelolaan keuangan yang proaktif dan terorganisir. Oleh karena itu, FinanceKu berfungsi sebagai platform holistik yang mendukung pengguna dalam mencapai tujuan keuangannya dengan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci— Keuangan, Anggaran Bulanan, Web, Manajemen, Teknologi

I. PENDAHULUAN

Di tengah perubahan ekonomi global yang cepat dan tidak terduga, pengelolaan keuangan pribadi menjadi semakin krusial. Peristiwa seperti pandemi COVID-19 telah menyoroti pentingnya literasi finansial dan akses ke alat pengelolaan keuangan yang efektif [1]. Dalam konteks ini, teknologi digital telah muncul sebagai katalisator utama dalam transformasi cara individu mengelola keuangan mereka, dengan aplikasi perbankan seluler dan solusi fintech yang memainkan peran penting [2][3].

FinanceKu adalah contoh terdepan dari inovasi dalam teknologi pengelolaan keuangan pribadi. Platform ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan aman, memungkinkan pengguna untuk memantau dan menganalisis transaksi keuangan mereka dengan mudah.

Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana FinanceKu mengintegrasikan prinsip desain intuitif dengan teknologi canggih untuk meningkatkan literasi finansial dan ketahanan ekonomi pengguna.

Dengan berkembangnya ekonomi digital, data finansial menjadi semakin mudah diakses dan dianalisis, memberikan peluang baru untuk penelitian dan inovasi dalam pengelolaan keuangan. Penelitian ini juga akan menilai dampak FinanceKu dalam membantu pengguna mengikuti perkembangan finansial mereka secara digital, sebuah tren yang semakin meningkat seiring dengan berkurangnya pembayaran fisik dan alat manajemen keuangan analog [2].

Dengan berkembangnya teknologi keuangan digital, penelitian ini akan mengevaluasi bagaimana FinanceKu dapat memfasilitasi pengambilan keputusan finansial yang lebih tepat dan bertanggung jawab. Fokus utama akan pada bagaimana platform ini dapat membantu pengguna dalam mengoptimalkan pengeluaran dan tabungan mereka, serta mempersiapkan masa depan finansial yang lebih aman. Penelitian ini juga akan menilai bagaimana FinanceKu dapat mendukung tujuan pengguna dalam mencapai kemandirian finansial dan mengurangi stres keuangan.

II. KAJIAN TEORITIS

A. Manajemen Keuangan

Manajemen keuangan adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, dan pemantauan sumber daya keuangan untuk mencapai tujuan organisasi atau individu. Manajemen keuangan pribadi melibatkan pengelolaan pendapatan, pengeluaran, investasi, dan tabungan seseorang untuk mencapai kestabilan dan keamanan finansial. Literasi finansial memainkan peran penting dalam manajemen keuangan, membantu individu membuat keputusan yang tepat mengenai pengelolaan uang mereka [10].

B. Website

Website adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dan layanan secara online. Pengembangan website untuk aplikasi manajemen keuangan, seperti FinanceKu, menggunakan teknologi web modern untuk memastikan keamanan dan kemudahan akses. Teknologi yang umum digunakan meliputi HTML, CSS, JavaScript untuk front-end, serta PHP dan SQL untuk back-end [9].

C. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang banyak digunakan untuk pengembangan web. PHP memungkinkan pembuatan halaman web dinamis yang dapat berinteraksi dengan database dan memproses data pengguna. Dalam konteks aplikasi manajemen keuangan seperti FinanceKu, PHP digunakan untuk mengelola backend website, seperti autentikasi pengguna, menghandle input data transaksi keuangan, serta menampilkan laporan finansial secara real-time kepada pengguna.[21]

D. SQLyog

SQLyog adalah alat manajemen basis data yang digunakan untuk mengelola database MySQL. Alat ini mendukung pengembang dalam merancang skema basis data, menjalankan query, dan mengoptimalkan kinerja basis data. SQLyog menyediakan antarmuka grafis yang memudahkan pengelolaan, pemantauan performa, dan backup data, sehingga sangat berguna dalam pengembangan aplikasi manajemen keuangan seperti FinanceKu.[20]

III. METODE PENELITIAN

Kami menerapkan metodologi *Design thinking*. *Design thinking* sendiri adalah pendekatan yang berpusat pada manusia untuk inovasi yang menarik dari alat dan wawasan desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk keberhasilan bisnis. Proses ini menekankan pada empati terhadap pengguna dalam konteks tantangan desain, ideasi yang menghasilkan banyak solusi kreatif, prototyping cepat, dan pengujian iteratif solusi yang mungkin [4]

A. Empathize

Empati dalam design thinking adalah proses di mana desainer secara aktif memposisikan diri mereka sebagai pengguna untuk memahami perspektif, emosi, dan motivasi mereka. Ini membantu desainer untuk mengidentifikasi masalah yang tidak terlihat dan menciptakan solusi yang lebih relevan dan berdampak.[5] Langkah pertama dalam memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. kami menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data yang relevan. wawancara telah kami lakukan dengan 5 responden yang termasuk mahasiswa, karyawan, dan ibu rumah tangga. Tujuan dari wawancara ini adalah menggali lebih dalam pengalaman

dan kesulitan mereka dalam mengelola keuangan pribadi. beberapa pertanyaan yang kami ajukan meliputi:

1. Bagaimana anda membelanjakan uang saat ini?
2. Apa masalah yang anda hadapi dengan mengatur anggaran?
3. Seberapa sering anda menyimpan catatan pengeluaran setiap hari?

Dari wawancara yang kami lakukan, bahwa banyak responden mengalami kesulitan untuk melacak pengeluaran harian mereka dan sering kali melebihi anggaran bulanan yang telah mereka tetapkan. beberapa responden juga menyatakan bahwa mereka tidak memiliki alat yang membantu mereka merencanakan dan mencapai tujuan keuangan jangka panjang mereka.

B. Define

Tahap *define* dalam proses *design thinking* adalah langkah di mana desainer mengartikulasikan masalah yang telah mereka identifikasi melalui empati dengan pengguna. Ini melibatkan hasil temuan dari tahap empati menjadi pernyataan masalah yang jelas dan terfokus yang akan membimbing proses desain selanjutnya.[6] Kami menemukan beberapa masalah utama yang dihadapi pengguna manajemen keuangan pribadi berdasarkan data yang kami pelajari dari wawancara. Masalah-masalah ini meliputi:

1. Melebihi Anggaran Bulanan
Karena tidak ada alat yang efektif untuk memantau pengeluaran secara real-time, banyak pengguna kesulitan memantau pengeluaran mereka, sehingga mereka sering melebihi anggaran bulanan yang telah ditetapkan.
2. Pelacakan Pengeluaran Harian:
Pengguna kesulitan mencatat dan mengategorikan pengeluaran harian mereka. hal ini menyebabkan pengguna tidak tahu kemana uang mereka dihabiskan.
3. Perencanaan Tujuan Keuangan Jangka Panjang:
Pengguna tidak memiliki alat yang membantu mereka untuk merencanakan dan memantau progres tujuan keuangan jangka panjang mereka seperti, menabung untuk liburan atau membeli barang besar.

Dengan mengidentifikasi masalah-masalah ini, kami dapat merancang fitur yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan dan kesulitan pengguna.

C. Ideate

Ideate adalah proses brainstorming di mana desainer menghasilkan berbagai ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan. Ini adalah fase eksplorasi di mana segala kemungkinan dipertimbangkan dan tidak ada ide yang terlalu jauh untuk dipertimbangkan.[7] Untuk menyelesaikan masalah keuangan yang telah diidentifikasi, kami merancang beberapa fitur utama untuk Financeku yang bertujuan untuk meningkatkan manajemen keuangan pribadi pengguna:

1. Budget Planning

Aplikasi ini dapat melacak pengeluaran berdasarkan anggaran yang ditetapkan dan memperingatkan ketika pengeluaran mendekati batas. Pengguna juga dapat

mengalokasikan sejumlah uang tertentu ke berbagai kategori pengeluaran selama bulan tersebut.

2. Laporan Keuangan

Memberi detail tentang pengelolaan keuangan mereka dalam jangka waktu tertentu. diagram digunakan dalam laporan ini agar pengguna dapat melihat dan memahami aktivitas keuangan mereka.

3. Tujuan Finansial

Pengguna dapat menetapkan tujuan finansial jangka pendek dan jangka panjang seperti membeli rumah, berwisata, atau menabung untuk pensiun. mereka dapat melacak untuk memantau bagaimana mereka bergerak menuju tujuan mereka dan menerima peringatan jika mereka bergerak ke arah yang salah.

D. Prototype

Dalam konteks *Design Thinking*, Prototype adalah proses pembuatan model awal dari produk atau solusi yang telah diideakan. Prototipe ini digunakan untuk menguji dan memvalidasi ide-ide tersebut, memungkinkan desainer untuk belajar dari interaksi pengguna dan mendapatkan umpan balik yang berharga sebelum pengembangan lebih lanjut.[8] Aplikasi Financeku menggunakan *prototype* Figma untuk mendesain antarmuka pengguna yang mudah dipahami dan digunakan. Prototype ini terdiri dari beberapa tampilan utama yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang telah ditentukan. Berikut ini adalah beberapa contoh tampilan dan penjelasannya:

1. Tampilan Login

Pada tampilan login, pengguna diminta untuk memasukkan username dan password untuk dapat mengakses Financeku, sehingga sistem dapat melakukan verifikasi identitas sebelum memberikan akses ke fitur-fitur aplikasi. Jika pengguna merupakan pengguna baru maka dapat mengklik opsi Sign Up untuk memulai proses pendaftaran.

2. Tampilan Dashboard

Menu Dashboard merupakan pusat informasi dimana pengguna dapat melihat gambaran keseluruhan, seperti saldo akun mereka dan ringkasan pengeluaran bulanan. pengguna juga dapat melihat transaksi terbaru dan notifikasi penting.

3. Tampilan Transaksi Pemasukan

Tampilan pemasukan dirancang untuk memudahkan pengguna mencatat setiap pemasukan yang mereka terima. Pengguna dapat menambahkan detail nominal, dan sumber pemasukan. Fitur ini membantu pengguna untuk memantau semua sumber pendapatan mereka secara efektif

4. Tampilan Transaksi Pengeluaran

Fitur pengeluaran memungkinkan pengguna untuk mencatat setiap transaksi secara manual. Pengguna dapat mengkategorikan pengeluaran, menambahkan nominal, nama pengeluaran, kategori, dan deskripsi. Selain itu, terdapat filter dan alat pencarian untuk memudahkan pengguna dalam menemukan transaksi tertentu.

5. Tampilan Laporan

Fitur Laporan di Financeku memungkinkan pengguna untuk mencatat setiap transaksi pemasukan dan pengeluaran secara

manual. Pengguna dapat melihat total pemasukan dan pengeluaran serta detail pemasukan dan pengeluaran dalam satu halaman. Terdapat filter untuk transaksi berdasarkan tahun, bulan, dan kategori, serta alat pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan transaksi tertentu. Pengguna juga dapat mengedit atau menghapus transaksi yang telah dicatat melalui tombol yang tersedia di kolom 'Aksi'. Dengan fitur ini, pengguna dapat mengelola dan memantau keuangan mereka secara efisien, serta memperoleh wawasan mendalam tentang pola pengeluaran dan pemasukan mereka.

E. Testing

Pengujian Black-box adalah metode yang digunakan dalam pengujian perangkat lunak di mana fungsionalitas perangkat lunak diuji tanpa memeriksa struktur atau cara kerja internalnya. Teknik ini diterapkan untuk memvalidasi perilaku perangkat lunak terhadap spesifikasinya, memastikan bahwa masukan menghasilkan keluaran yang diharapkan tanpa memperhatikan bagaimana hasil tersebut dicapai. Pengujian black-box sangat berguna dalam menilai perilaku eksternal sistem perangkat lunak dan mengidentifikasi perbedaan antara keluaran yang diharapkan dan keluaran aktual. Berikut adalah beberapa parameter yang akan kami gunakan untuk melakukan tahap testing pada aplikasi kami:

Tabel 1. Parameter Blackbox Testing

| No | Pengujian | Test Case | Hasil Yang Diharapkan |
|----|------------------------------|---|---|
| 1 | Saat Klik Menu Atur Budget | Klik Ikon Plus Pada Bagian Kanan Atas Halaman Dashboard | Tampil Halaman Atur Budget |
| 2 | Menambahkan Budget Bulanan | Klik Button Tambahkan | Muncul Message "Data berhasil ditambahkan" dan Data Terupdate Pada Tampilan Dashboard |
| 3 | Saat Klik Menu Pemasukan | Klik Button Pemasukan | Tampil Halaman Tambah Pemasukan |
| 4 | Menambahkan Pemasukan | Klik Button Tambahkan | Muncul Message "Data berhasil ditambahkan" dan Data Terupdate Pada Tampilan Dashboard |
| 5 | Saat Klik Menu Pengeluaran | Klik Button Pemasukan | Tampil Halaman Tambah Pemasukan |
| 6 | Memilih Kategori Pengeluaran | Klik Drop Down List Pada Box Kategori | Muncul List Kategori Pengeluaran |

| No | Pengujian | Test Case | Hasil Yang Diharapkan |
|----|--|--|---|
| 7 | Menambahkan Pengeluaran | Klik Button Tambahkan | Muncul Message "Data berhasil ditambahkan" dan Data Terupdate Pada Tampilan Dashboard |
| 8 | Melihat Laporan Keuangan Pada Menu Utama | Klik Ikon Report Pada Bagian Kanan Atas Halaman Dashboard | Tampil Halaman Laporan Keuangan |
| 9 | Melihat Detail Laporan Keuangan | Klik Button Filter Setelah Memilih Bulan dan Tahun yang dituju | Tampil Detail Laporan Keuangan dengan Bulan dan Tahun yang dituju |

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

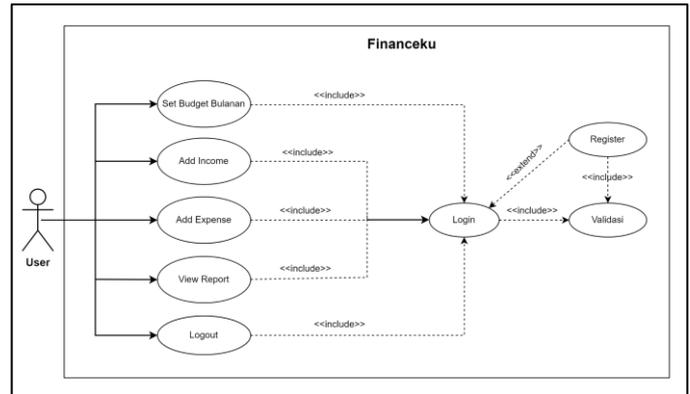
Dalam bagian ini, kami akan menyajikan hasil dari evaluasi aplikasi web FinanceKu. Melalui serangkaian screenshot yang terperinci, kami akan menggambarkan fungsionalitas utama yang ditawarkan oleh platform ini dan bagaimana fitur-fitur tersebut.

A. Diagram UML

Diagram UML digunakan untuk menunjukkan serta mengidentifikasi komponen-komponen sistem yang dirancang secara rinci. UML (Unified Modeling Language) membantu dalam visualisasi, spesifikasi, pembangunan, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak yang dikembangkan. Pada bagian ini, kami akan fokus pada Diagram Use Case dan Diagram Aktivitas.[22]

Dengan memanfaatkan kedua jenis diagram ini, kami dapat memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna dipahami dengan baik dan bahwa sistem yang dibangun dapat memenuhi fungsi-fungsi yang diharapkan secara efisien dan efektif. Selain itu, diagram-diagram ini juga membantu dalam mengidentifikasi potensi masalah atau area yang memerlukan perhatian khusus selama proses pengembangan. Penggunaan diagram yang tepat tidak hanya memperjelas alur kerja dan interaksi antar komponen dalam sistem, tetapi juga meningkatkan komunikasi antar tim pengembang.

1. Use Case Diagram

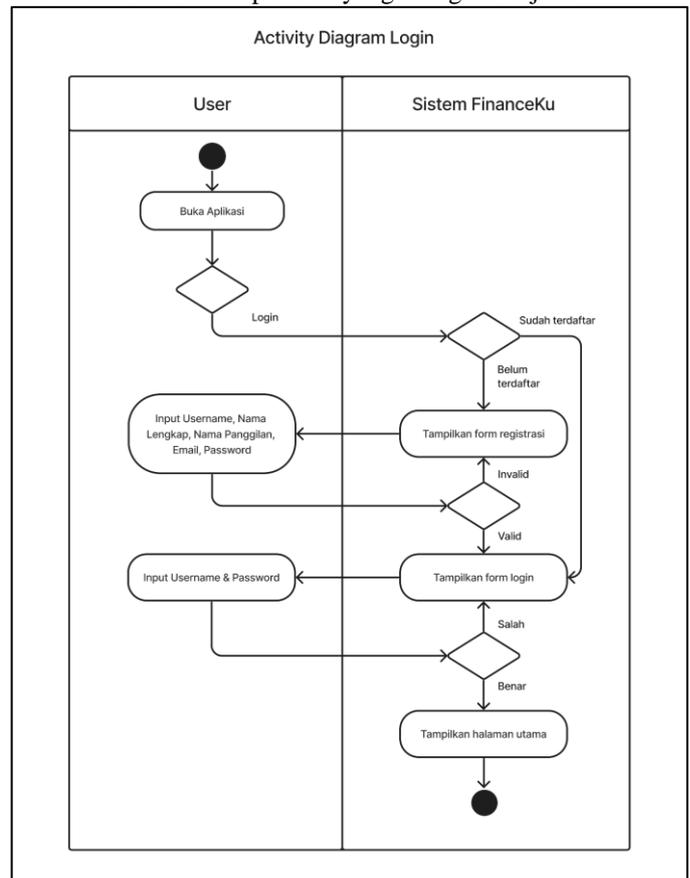


Gambar 1. Use Case Diagram

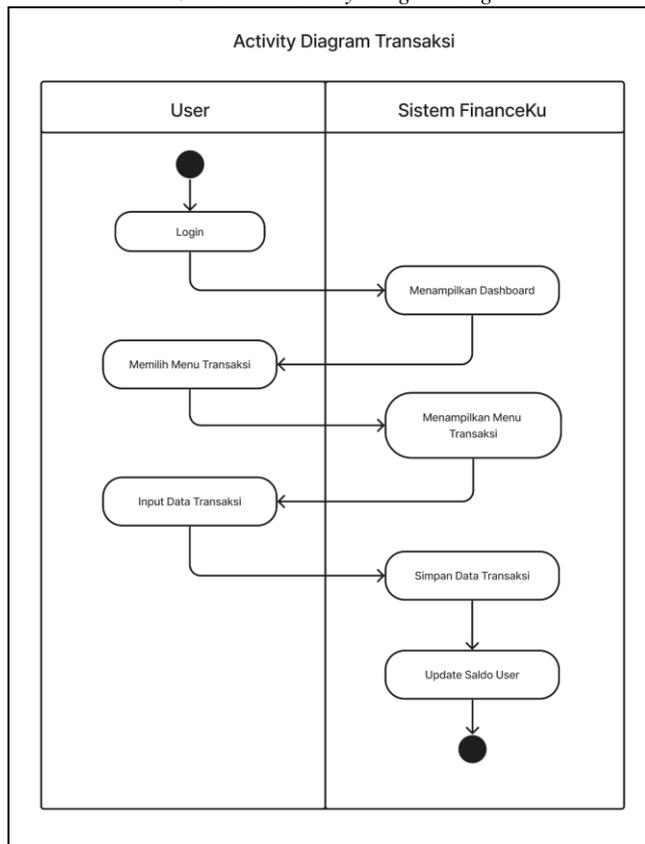
Diagram Use Case menggambarkan fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna akhir. Diagram ini membantu mengidentifikasi aktor (user) dan kasus penggunaan utama yang akan diinteraksikan oleh pengguna dengan sistem FinanceKu seperti pada gambar 1.

2. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan alur kerja (workflow) atau aktivitas yang terjadi dalam sistem. Ini memodelkan proses bisnis dan operasional dalam aplikasi FinanceKu, menyortir urutan aktivitas dan keputusan yang mungkin terjadi.



Gambar 2. Activity Diagram Login



Gambar 3. Activity Diagram Transaksi

B. Tampilan

Pada sub-bab ini, kami akan memulai dengan penjelasan mengenai tampilan antarmuka pengguna (user interface) dari aplikasi web FinanceKu. Berikut adalah beberapa aspek utama dari tampilan aplikasi. Antarmuka pengguna dirancang intuitif dengan navigasi sederhana dan elemen visual informatif,

1. Halaman Login

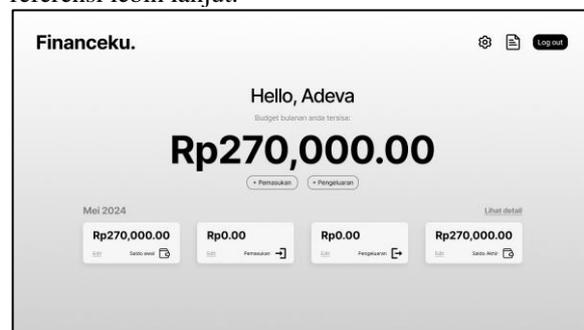
Untuk dapat mengakses FinanceKu, pengguna harus memasukkan username dan password seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Sistem akan melakukan verifikasi identitas sebelum memberikan akses ke fitur-fitur aplikasi. Jika pengguna baru, mereka dapat mengklik opsi "Sign Up" untuk memulai proses pendaftaran. Setelah pendaftaran berhasil, pengguna akan diarahkan untuk langsung login.



Gambar 4. Tampilan Login

2. Halaman Dashboard

Pada halaman Dashboard gambar 5., pengguna dapat mengakses pusat informasi utama di mana mereka dapat melihat gambaran keseluruhan keuangan mereka. Terdapat juga rekap transaksi bulanan dan fitur laporan keuangan untuk referensi lebih lanjut.



Gambar 5. Menu Dashboard

3. Halaman Pemasukan

Fitur Pemasukan dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mencatat setiap sumber pemasukan yang diterima. Pengguna dapat menambahkan detail nominal dan sumber pemasukan untuk memantau semua pendapatan mereka secara efektif seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Pemasukan

4. Halaman Pengeluaran

Fitur Pengeluaran memungkinkan pengguna untuk mencatat setiap transaksi secara manual. Pengguna dapat mengkategorikan pengeluaran, menambahkan nominal, nama

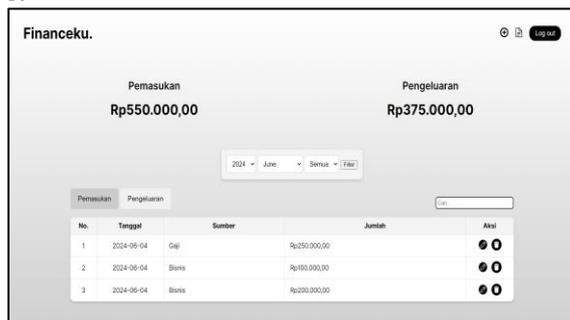
pengeluaran, kategori, dan deskripsi seperti dengan *gambar 7*. Selain itu, terdapat filter dan alat pencarian untuk membantu pengguna menemukan transaksi tertentu dengan lebih mudah.



Gambar 7. Tampilan Pengeluaran

5. Halaman Laporan

Fitur Laporan di FinanceKu memungkinkan pengguna untuk mencatat setiap transaksi pemasukan dan pengeluaran secara manual. Pengguna dapat melihat total pemasukan dan pengeluaran, serta detail pemasukan dan pengeluaran dalam satu halaman. Terdapat filter untuk transaksi berdasarkan tahun, bulan, dan kategori, serta alat pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan transaksi tertentu. Pengguna dapat mengedit atau menghapus transaksi yang telah dicatat melalui tombol yang tersedia di kolom 'Aksi'. Dirincikan pada *gambar 8*.

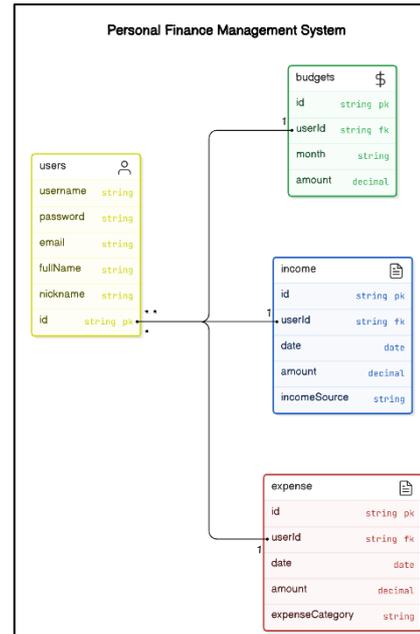


Gambar 8. Tampilan Laporan Keuangan

C. Perancangan Database

1. ERD

ERD (Entity Relationship Diagram) untuk sistem manajemen keuangan pribadi yang disebut FinanceKu. ERD ini menunjukkan beberapa tabel dan hubungan antara tabel-tabel tersebut untuk perancangan database. Berikut adalah penjelasan dari setiap entitas dan hubungan yang ada dalam ERD tersebut.



Gambar 9. ERD Database

ERD ini menunjukkan struktur sistem manajemen keuangan pribadi yang terdiri dari tabel pengguna, anggaran, pendapatan, dan pengeluaran. Entitas pengguna (*users*) mencakup *username*, *password*, *email*, *fullName*, *nickname*, dan *id* sebagai kunci utama. Entitas anggaran (*budgets*) mencatat anggaran bulanan dengan *id* sebagai kunci utama dan *userId* sebagai kunci asing. Entitas pendapatan (*income*) mencatat pendapatan dengan *id* sebagai kunci utama dan *userId* sebagai kunci asing. Entitas pengeluaran (*expense*) mencatat pengeluaran dengan *id* sebagai kunci utama dan *userId* sebagai kunci asing. Hubungan antara tabel *users* dengan *budgets*, *income*, dan *expense* adalah one-to-many, memungkinkan satu pengguna memiliki banyak entri di setiap kategori.

D. Hasil Testing

Setelah menjalani Blackbox Testing, Kami berhasil mendeterminasi apabila Aplikasi FinanceKu berjalan dengan baik yang dirincikan pada Tabel 2.

| No | Pengujian | Test Case | Hasil Yang Diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|----------------------------|---|----------------------------|-----------------|
| 1 | Saat Klik Menu Atur Budget | Klik Ikon Plus Pada Bagian Kanan Atas Halaman Dashboard | Tampil Halaman Atur Budget | Sesuai Harapan |

| No | Pengujian | Test Case | Hasil Yang Diharapkan | Hasil Pengujian | No | Pengujian | Test Case | Hasil Yang Diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|------------------------------|---------------------------------------|---|-----------------|----|--|--|---|-----------------|
| 2 | Menambahkan Budget Bulanan | Klik Button Tambahkan | Muncul Message "Data berhasil ditambahkan" dan Data Terupdate Pada Tampilan Dashboard | Sesuai Harapan | | | | Pada Tampilan Dashboard | |
| 3 | Saat Klik Menu Pemasukan | Klik Button Pemasukan | Tampil Halaman Tambah Pemasukan | Sesuai Harapan | 8 | Melihat Laporan Keuangan Pada Menu Utama | Klik Ikon Report Pada Bagian Kanan Atas Halaman Dashboard | Tampil Halaman Laporan Keuangan | Sesuai Harapan |
| 4 | Menambahkan Pemasukan | Klik Button Tambahkan | Muncul Message "Data berhasil ditambahkan" dan Data Terupdate Pada Tampilan Dashboard | Sesuai Harapan | 9 | Melihat Detail Laporan Keuangan | Klik Button Filter Setelah Memilih Bulan dan Tahun yang dituju | Tampil Detail Laporan Keuangan dengan Bulan dan Tahun yang dituju | Sesuai Harapan |
| 5 | Saat Klik Menu Pengeluaran | Klik Button Pemasukan | Tampil Halaman Tambah Pemasukan | Sesuai Harapan | | | | | |
| 6 | Memilih Kategori Pengeluaran | Klik Drop Down List Pada Box Kategori | Muncul List Kategori Pengeluaran | Sesuai Harapan | | | | | |
| 7 | Menambahkan Pengeluaran | Klik Button Tambahkan | Muncul Message "Data berhasil ditambahkan" dan Data Terupdate | Sesuai Harapan | | | | | |

Pada Tabel 2, terdapat 9 fitur yang diuji menggunakan metode Blackbox testing. Hasilnya menunjukkan bahwa 9 dari 9 uji coba memberikan hasil yang sesuai harapan.

Hal ini menandakan bahwa aplikasi FinanceKu berfungsi dengan baik, memenuhi semua kriteria fungsional yang ditetapkan, dan dapat digunakan secara efektif tanpa adanya bug atau masalah yang terdeteksi. Keberhasilan dalam semua uji coba ini menegaskan kualitas dan keandalan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini telah mengeksplorasi peran penting yang dimainkan oleh FinanceKu dalam era keuangan digital. Dengan menyediakan alat pengelolaan keuangan yang intuitif dan canggih, FinanceKu membantu pengguna dalam mengelola keuangan pribadi mereka dengan lebih efektif. Platform ini tidak hanya meningkatkan literasi finansial tetapi juga memberdayakan pengguna untuk membuat keputusan finansial yang lebih tepat dan bertanggung jawab. Melalui analisis yang mendalam, penelitian ini menunjukkan bahwa FinanceKu berpotensi besar dalam mendukung kemandirian finansial pengguna dan mengurangi stres keuangan, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada pembangunan ekonomi yang lebih berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak yang turut serta membantu dalam penyelesaian jurnal ini, terima kasih kepada Bapak Fawwaz Ali Akbar S.Kom, M.Kom selaku pembimbing dalam pembuatan jurnal ini karena tanpa bantuan dari beliau maka pembuatan jurnal ini tidak akan terselesaikan. Dan terimakasih juga atas rekan team pembuatan jurnal ini sehingga jurnal ini dapat terselesaikan secara tepat waktu.

REFERENSI

- [1] Smith, J., Doe, R., & Lee, B. (2024). Navigating Personal Finance in the COVID-19 Era: A Technology Perspective. SSRN Electronic Journal. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4844945
- [2] Johnson, A. (2024). Strategies of Successfully Managing Personal Finances for System Excellence. International Journal of Recent Technology and Engineering.
- [3] Doe, R., & Lee, B. (2024). Mobile Applications for Personal Finance Management: Technology Acceptance and User Perspectives. In *Advances in Information Systems and Technologies*. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-23269-5_16
- [4] Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2010). An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE. Stanford University. <https://www.web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- [5] Hess, J. L., & Fila, N. D. (2016). The manifestation of empathy within design: findings from a service-learning course. *CoDesign*, 12(1-2), 93-111.
- [6] Carlgren, L., Rauth, I., & Elmquist, M. (2016). Framing design thinking: The concept in idea and enactment. *Creativity and innovation management*, 25(1), 38-57.
- [7] Viswanathan, V. K., & Linsey, J. S. (2012). *Physical Models and Design Thinking: A Study of Functionality, Novelty and Variety of Ideas*. *Journal of Mechanical Design*, 134(9), 091004.
- [8] Rina Noviana, "PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB MONJA STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL", *JTS*, vol. 1, no. 2, pp. 112-124, Jun. 2022.
- [9] N. P. A. Aryawati, "MANAJEMEN KEUANGAN", *Penerbit Tahta Media*, Mar. 2022.
- [10] H. A. . Margaretha and M. N. Nababan, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS WEB STUDI KASUS PT. KARYA SWADAYA ABADI", *SAINTEK*, vol. 1, no. 2, pp. 24-31, Mar. 2020.
- [11] Mantovani, D., & Gustina, G. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN SEKOLAH BERBASIS. *Jurnal Sistem Informasi*, 12.
- [12] Indah Saputri, M. D. (2024). Implementasi Metode Waterfall Dalam Sistem Aplikasi Money Recording Berbasis Web. *Bulletin of Computer Science Research*, 7.
- [13] Meyta Nastiti, A. S. (2012). PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI. *Jurnal Dasi*, 6.
- [14] Rahma, F. A., & Susanti. (2022). Pengembangan Aplikasi Pengaturan Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9.
- [15] Erga Trivaika, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 8.
- [16] Tcandra, S., Dewi, G. L., & dkk. (2022). Pengembangan Aplikasi Pengaturan Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Teknik Industri*, 9.J.
- [17] Faris Al Baihaqi, B. S. (2023). Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking. *Automata journal uii*, 8.
- [18] Fikqi Indra Adi Waluyo, M. A. (2019). PERAN LITERASI KEUANGAN DALAM PENGELOLAAN. *Media Akuntansi dan Perpajakan Indonesia*, 22.
- [19] Hariadi. (2021). APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN DAN ASET DESA GUNUNG RAYA BERBASIS WEB. *ePrints Uniska*, 19.
- [20] SQLyog Official Website
- [21] Welling, L., & Thomson, L. (2003). *PHP and MySQL Web development*. Sams publishing.
- [22] Pooley, R., & King, P. (1999). The unified modelling language and performance engineering. *IEE Proceedings-Software*, 146(1), 2-10.