

Refleksi Ide Aplikasi Money Tracker

Peran saya sebagai bagian dari kelompok yang mengembangkan rancangan sebuah aplikasi yaitu **Money Tracker** adalah untuk menguji coba hasil dari kode program yang telah dibuat sebelumnya oleh anggota lain, selain itu saya juga membuat UML Diagram dari rancangan aplikasi ini.

Untuk uji coba kode program, saya mencoba setiap fitur dan output yang dimiliki oleh aplikasi ini

Kemudian untuk membuat UML Diagram, saya melihat kelas, atribut dari tiap kelas dan hubungan yang dimiliki antar kelas untuk membuat UML Diagram yang mudah dimengerti dan dipahami saat dipresentasikan.

Terakhir, saya ikut membantu membuat laporan dari proyek akhir ini dengan memasukan screenshot dari antarmuka aplikasi.

Dengan kontribusi pribadi saya pada proyek ini, pertama yaitu uji coba kode program saya dapat memahami cara kerja kelas, objek, atau enkapsulasi. Kedua dengan membuat UML Diagram dapat membantu saya memahami hubungan antar kelas serta konsep inheritance maupun polymorphism. Terakhir dengan membuat dokumentasi antarmuka aplikasi akan meningkatkan pemahaman saya mengenai integrasi logika backend dengan antarmuka frontend, dengan proyek kelompok ini juga mengajarkan tentang modularitas dan reusability dalam konsep PBO.