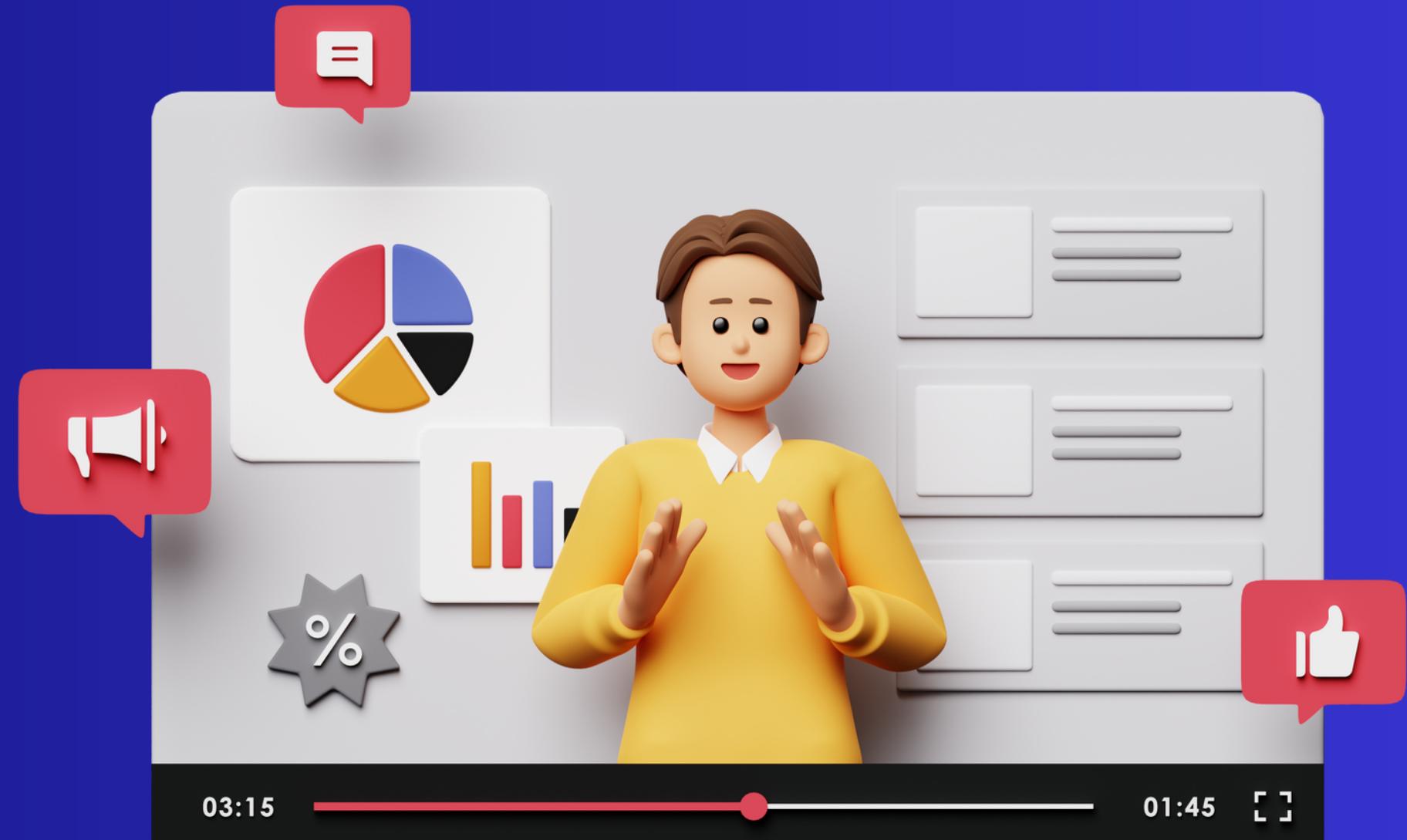


RPL

K O C E K U

Aplikasi Pencatatan Transaksi
Keuangan Harian Berbasis
Mobile



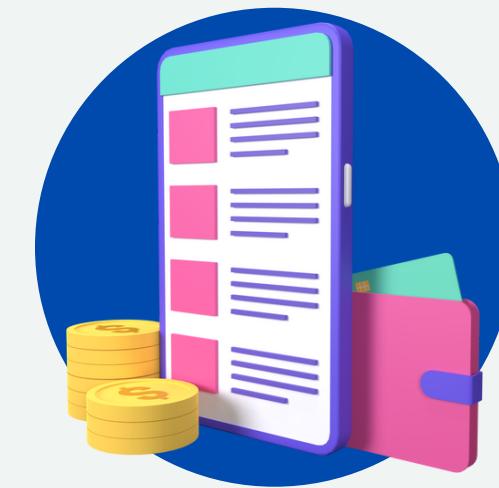


Anggota Kelompok

- Ardes Zubka Putra - 140810210009
- Satria Alief Putra Hidayat - 140810210051
- Hermanu Widyatama - 140810210053
- Prames Ray Lapian - 140810210059

Daftar Isi

PENDAHULUAN



ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI

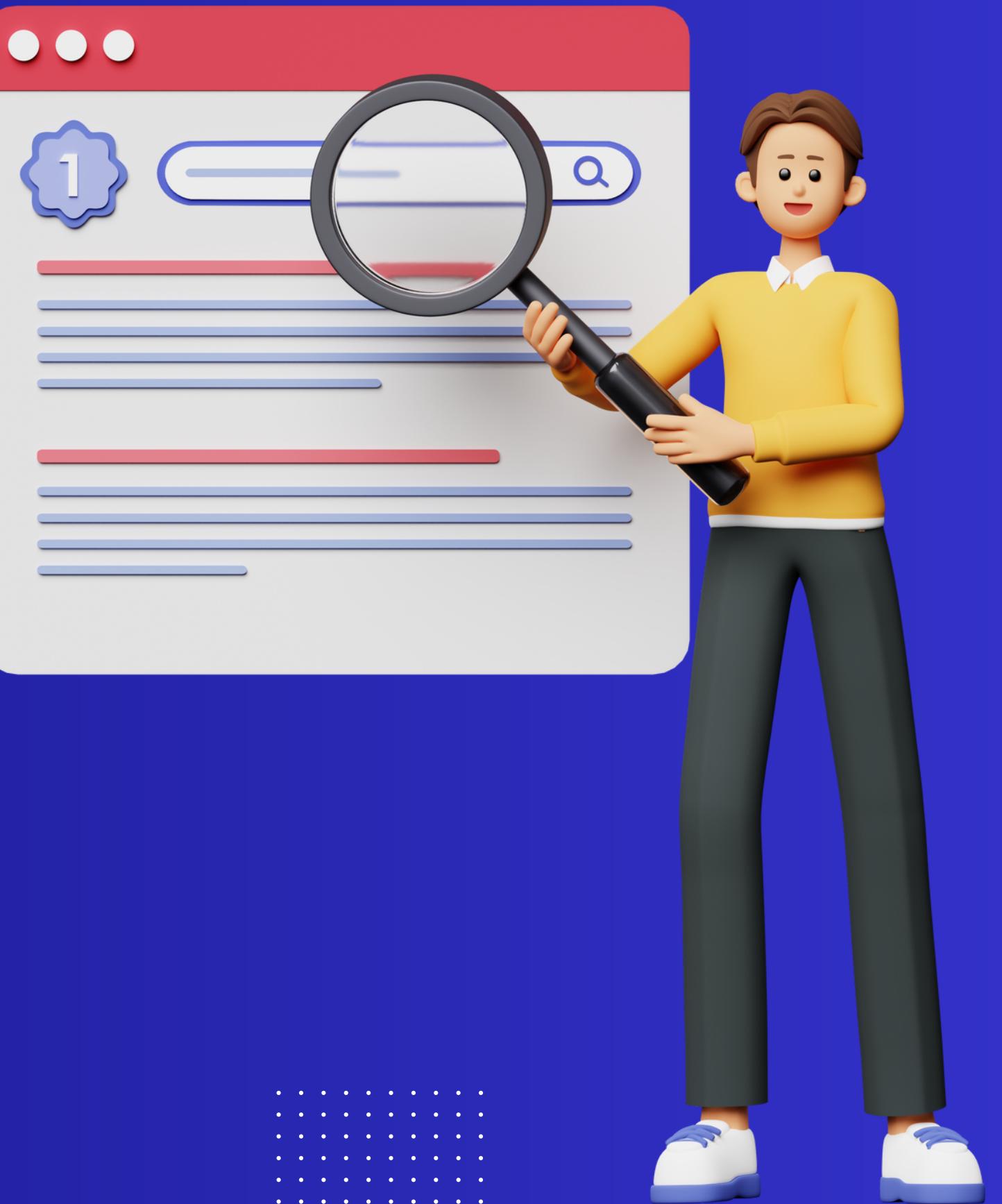


PENDAHULUAN



Latar Belakang

Di era digital, kemajuan teknologi mobile telah mengubah banyak aspek kehidupan sehari-hari kita, termasuk pengaturan keuangan. Aplikasi pengelolaan keuangan berbasis mobile populer karena mudah diakses, memiliki antarmuka yang ramah, dan fitur canggih, seperti pelacakan transaksi, pembuatan anggaran, dan peringatan pembayaran tagihan. Penggunaan aplikasi semacam ini semakin penting dalam mengatasi tantangan keuangan modern dan membantu mencapai stabilitas keuangan pribadi.



Identifikasi Masalah

1. Peningkatan Penggunaan Aplikasi Pencatatan Keuangan

Peningkatan penggunaan aplikasi keuangan disebabkan oleh kemudahan akses dan fitur-fitur yang disediakan.

2. Kesulitan Mengelola Keuangan Pribadi

Individu dan keluarga menghadapi kesulitan dalam mencatat pengeluaran, memahami sumber pendapatan, dan mengembangkan anggaran yang efektif.



Identifikasi Masalah

3. Kebutuhan akan Rencana Keuangan yang Lebih Baik

Individu dan keluarga menyadari pentingnya merencanakan masa depan keuangan mereka, mencari cara untuk menghemat, berinvestasi, dan mencapai tujuan finansial.

4. Kebutuhan Bisnis untuk Pelacakan Keuangan

Bisnis kecil dan menengah mencari solusi efisien untuk pencatatan keuangan, termasuk manajemen inventaris, pembayaran, dan penggajian.





Batasan Masalah

Dalam pengembangan Aplikasi Pencatatan Transaksi Keuangan Harian Berbasis Mobile, kami membatasi:

- Sistem Operasi yang digunakan hanya untuk Android**
- Diperlukan untuk sinkronisasi data.**
- Utama dalam bahasa Indonesia.**

Maksud dan Tujuan

Aplikasi Pencatatan Transaksi Keuangan Harian Berbasis Mobile yang kita rancang memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

➤ Maksud

- Membuat aplikasi pencatatan transaksi keuangan harian yang sederhana dan efisien.

➤ Tujuan

- Membantu pengguna mengelola keuangan pribadi.
- Analisis transaksi untuk keputusan finansial lebih baik.
- Meningkatkan kesadaran pengguna tentang pengeluaran.
- Kemudahan akses melalui perangkat seluler.
- Menjaga privasi dan keamanan data pengguna.



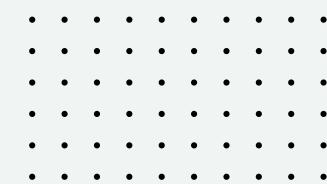
Manfaat

- Pengelolaan keuangan pribadi yang lebih efisien.
- Pengguna dapat membuat keputusan finansial yang lebih baik.
- Kemudahan akses dan pemantauan real-time.
- Pengguna dapat merasa aman karena privasi dan keamanan data yang terjaga.

Dengan manfaat-manfaat ini, proyek ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pengelolaan keuangan pribadi secara lebih efisien dan efektif.

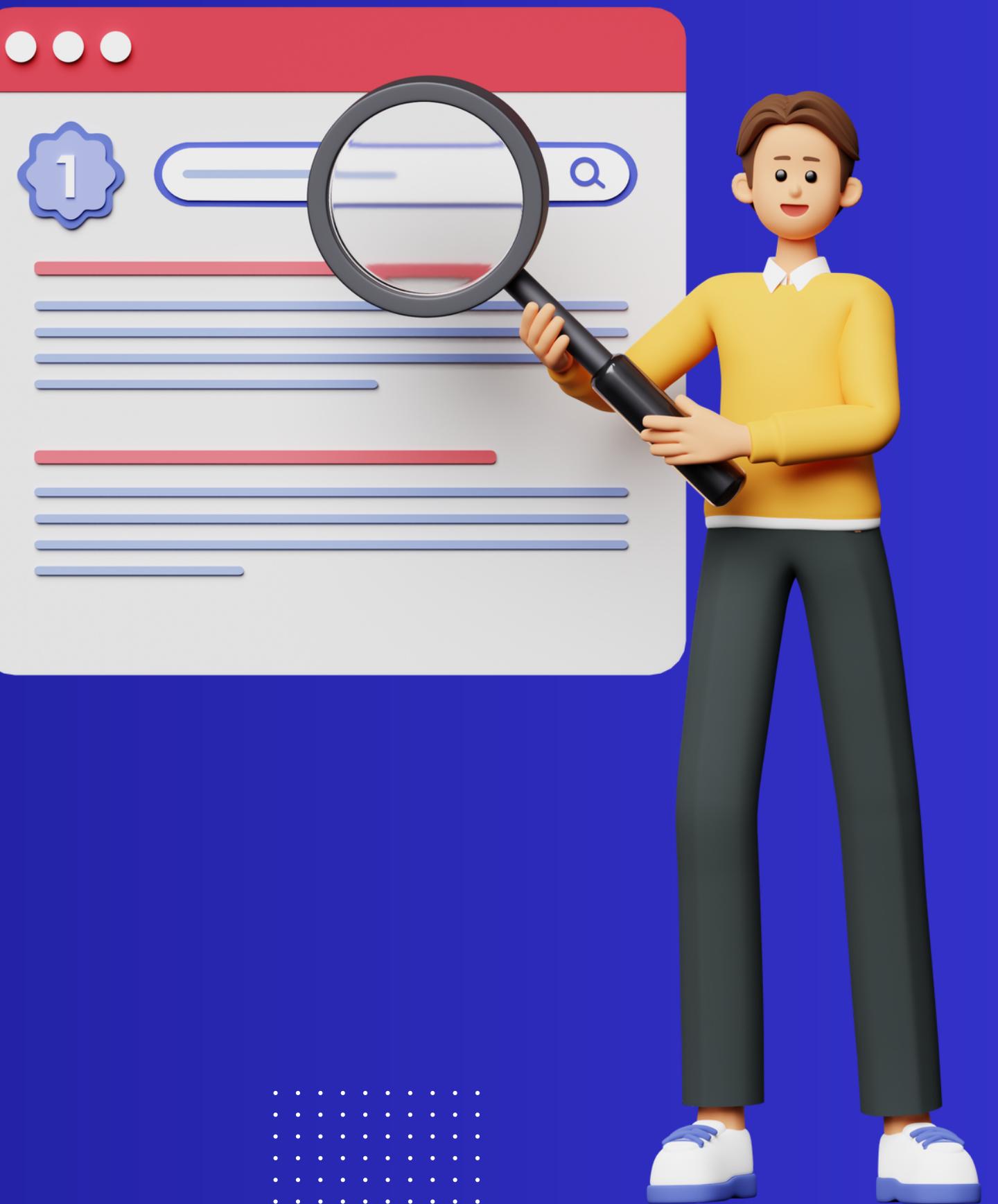


ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI



Deskripsi Proyek

Proyek ini mengembangkan aplikasi berbasis mobile yang bertujuan untuk mencatat dan mengelola transaksi harian pengguna. Aplikasi ini akan memungkinkan pengguna untuk mencatat setiap transaksi harian, termasuk kategori transaksi tanggal, dan jumlahnya, serta menyimpan catatan untuk analisis pola transaksi dari waktu ke waktu. Aplikasi ini akan dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan, serta cocok juga untuk pengguna tanpa latar belakang teknis yang kuat.



Analisis Kompetitor

No	Fitur Aplikasi	Koceku (Free)	Money Lover (Non-Premium/Free)	Wallet (Non-Premium/Free)
1	Pencatatan Transaksi	✓	✓	✓
2	Riwayat Transaksi (Bulan Sebelumnya)	✓	✗	✓
3	Fitur Pencarian	✓	✗	✓
4	Kategorisasi Transaksi (Khusus)	✓	✗	✗
6	Pengingat Notifikasi	✓	✗	✗
7	Transaksi yang Bersifat Perulangan	✓	✗	✗

Analisis Kompetitor

No	Fitur Aplikasi	Koceku	Money Lover (Non-Premium)	Wallet (Non-Premium)
1	Pencatatan Transaksi	✓	✓	✓
2	Riwayat Transaksi (Bulan Sebelumnya)	✓	✗	✓
3	Fitur Pencarian	✓	✗	✓
4	Kategorisasi Transaksi (Khusus)	✓	✗	✗
5	Pengingat Notifikasi	✓	✗	✗
6	Transaksi yang Bersifat Perulangan	✓	✗	✗

User Story - User

I WANT TO	SO THAT	ACCEPTANCE CRITERIA
Mencatat transaksi harian.	Menambahkan transaksi harian dengan jumlah dan kategori yang sesuai.	Berhasil mencatat transaksi harian
Melihat ringkasan transaksi bulanan.	Dapat dengan mudah melihat total transaksi bulanan dan perbandingannya.	Berhasil melihat transaksi perbulan
Pengingat untuk catatan rutin.	Notifikasi untuk mencatat pengeluaran rutin seperti sewa dan tagihan.	Mendapatkan notifikasi catatan harian
Menghapus transaksi harian	Menghapus catatan transaksi yang salah input atau kesalahan lain	Berhasil menghapus transaksi harian



User Story - Admin

I WANT TO	SO THAT	ACCEPTANCE CRITERIA
Mengelola pengguna dan hak akses.	Dapat menambah, mengubah, dan menghapus pengguna serta mengatur hak akses.	Terdapat antarmuka administrasi pengguna.
Melihat laporan penggunaan aplikasi.	Dapat melihat aktivitas pengguna, jumlah pengguna baru, dan pengguna yang aktif.	Terdapat laporan penggunaan yang mencakup statistik aktivitas pengguna.
Ingin fitur pemulihan data.	Dapat memulihkan data jika terjadi kesalahan atau kehilangan data.	Terdapat fitur pencadangan dan pemulihan data.



Kebutuhan Fungsional

1) Kebutuhan Fitur

No	Kode	Nama	Deskripsi	Prioritas
1	F-1	Pencatatan Transaksi	Pengguna dapat mencatat transaksi harian dengan jumlah, tanggal, dan deskripsi.	High
2	F-2	Kategorisasi	Aplikasi harus mampu mengkategorikan berdasarkan jenisnya, seperti makanan, transportasi, atau hiburan.	High
3	F-3	Grafik dan Laporan	Pengguna melihat grafik dan laporan transaksi dari waktu ke waktu.	High
4	F-4	Keamanan Data	Keamanan dan enkripsi data pengguna.	High
5	F-5	Manajemen Kategori	Pengelolaan kategori transaksi oleh pengguna.	Medium

Kebutuhan Fungsional

1) Kebutuhan Fitur

No	Kode	Nama	Deskripsi	Prioritas
6	F-6	Pencarian dan Filter	Kemampuan mencari dan menyaring transaksi.	Medium
7	F-7	Riwayat Transaksi	Riwayat lengkap transaksi pengguna.	Medium
8	F-8	Pengingat Transaksi	Pengingat untuk mencatat transaksi secara teratur.	Low

Kebutuhan Fungsional

2) Kebutuhan Data Pengguna

No	Variabel	Tipe	Ukuran	Keterangan	Prioritas
1	Username	Varchar	50	Identitas yang didaftarkan dari user.	High
2	Email	Varchar	25	Email yang valid dari user.	High
3.	Password	Varchar	12	Password yang valid dari user.	High
4.	No Handphone	Varchar	14	Nomor Handphone yang valid dari user.	High
5.	Kategori Transaksi	Varchar	25	Transaksi termasuk ke kategori mana.	Medium
6.	Tanggal Transaksi	Date	8	Transaksi pada tanggal berapa.	Medium
7.	Metode Pembayaran	Varchar	20	Metode pembayaran, tunai/non-tunai.	Medium

Kebutuhan Fungsional

2) Kebutuhan Data Pengguna

No	Variabel	Tipe	Ukuran	Keterangan	Prioritas
8	ID Transaksi	Varchar	5	Nomor ID dari transaksi yang dilakukan	<i>High</i>
9	Jenis Transaksi	Varchar	30	Jenis Transaksi (Pemasukan/Pengeluaran)	<i>High</i>
10	Deskripsi Transaksi	Varchar	50	Deskripsi dari transaksi yang telah dilakukan	<i>High</i>

Kebutuhan Fungsional

3) Kebutuhan Software

No	Software	Deskripsi
1	Draw.io	Digunakan untuk membuat flowchart.
2	Figma	Digunakan untuk merancang <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> .
3.	Github	Digunakan untuk membuat <i>repository</i> untuk tempat file project dikumpulkan.
4.	Visual Studio Code	Digunakan untuk menulis kode dalam pembuatan software.
5.	Flutter	Framework untuk memudahkan mengembangkan aplikasi android.



Kebutuhan Fungsional

4) Kebutuhan Hardware

No	Hardware
1	Processor Intel i5 Gen 10
2	RAM 16 GB
3.	Monitor IPS 100% SRGB
4.	Storage 512 GB

No	Hardware
5.	Keyboard
6.	Mouse
7.	Smartphone
8.	Internet 20 Mbps



Kebutuhan Non Fungsional

No	Kode	Parameter	Kebutuhan	Prioritas
1	NF-1	<i>Kinerja Aplikasi</i>	Aplikasi harus memberikan kinerja yang responsif dan cepat, bahkan saat mengelola volume data pengguna yang besar.	<i>High</i>
2	NF-2	<i>Ketersediaan</i>	Aplikasi harus tersedia sepanjang waktu dengan waktu henti minimal untuk pemeliharaan dan pembaruan.	<i>High</i>
3	NF-3	<i>Pengujian dan Kualitas</i>	Proses pengujian harus mencakup uji kualitas, uji keamanan, dan uji performa untuk memastikan kualitas keseluruhan aplikasi.	<i>High</i>
4	NF-4	<i>Kemudahan Penggunaan</i>	Antarmuka pengguna harus ramah pengguna dan mudah dimengerti oleh pengguna tanpa pengalaman teknis yang luas.	<i>Medium</i>

Kebutuhan Non Fungsional

No	Kode	Parameter	Kebutuhan	Prioritas
5	NF-5	<i>Privasi Pengguna</i>	Pengguna harus memiliki kendali penuh atas data pribadi mereka, termasuk opsi untuk menghapus akun dan data mereka kapan saja.	Medium
6	NF-6	<i>Pembaruan dan Pemeliharaan</i>	Perlu ada rencana pemeliharaan dan pembaruan rutin untuk memperbaiki bug, meningkatkan keamanan, dan menghadirkan fitur-fitur baru.	Medium
7	NF-7	<i>Ketersediaan Offline</i>	Aplikasi perlu memberikan beberapa fitur yang dapat diakses tanpa koneksi internet untuk kenyamanan pengguna di daerah dengan koneksi yang kurang stabil.	Low

Kebutuhan System (SKPL)

No	Kode	Nama	Deskripsi
1	SKPL-1	Pencatatan Transaksi	Aplikasi harus memungkinkan pengguna untuk mencatat transaksi harian dengan mencantumkan jumlah, tanggal, dan deskripsi.
2	SKPL-2	Kategorisasi	Aplikasi harus mampu mengkategorikan transaksi berdasarkan jenisnya, seperti makanan, transportasi, atau hiburan.
3	SKPL-3	Grafik dan Laporan	Aplikasi harus menyediakan fitur untuk melihat grafik dan laporan transaksi dari waktu ke waktu.
4	SKPL-4	Keamanan Data	Aplikasi harus memiliki mekanisme keamanan kuat, termasuk otentikasi pengguna, enkripsi data, dan perlindungan terhadap akses yang tidak sah.
5	SKPL-5	Manajemen Kategori	Aplikasi harus memungkinkan pengguna untuk mengelola kategori transaksi mereka.

Kebutuhan System (SKPL)

No	Kode	Nama	Deskripsi
6	SKPL-6	Pencarian dan Filter	Aplikasi harus memiliki kemampuan untuk mencari dan menyaring transaksi.
7	SKPL-7	Riwayat Transaksi	Aplikasi harus menyediakan riwayat lengkap transaksi pengguna.
8	SKPL-8	Pengingat Transaksi	Aplikasi harus memberikan pengingat kepada pengguna untuk mencatat transaksi secara teratur.
9	SKPL-9	Kinerja Aplikasi	Aplikasi harus memberikan kinerja yang responsif dan cepat, bahkan saat mengelola volume data pengguna yang besar.
10	SKPL-10	Ketersediaan	Aplikasi harus tersedia sepanjang waktu dengan waktu henti minimal untuk pemeliharaan dan pembaruan.

Kebutuhan System (SKPL)

No	Kode	Nama	Deskripsi
11	SKPL-11	Pengujian dan Kualitas	Proses pengujian harus mencakup uji kualitas, uji keamanan, dan uji performa untuk memastikan kualitas keseluruhan aplikasi.
12	SKPL-12	Kemudahan Penggunaan	Antarmuka pengguna harus ramah pengguna dan mudah dimengerti oleh pengguna tanpa pengalaman teknis yang luas.
13	SKPL-13	Privasi Pengguna	Pengguna harus memiliki kendali penuh atas data pribadi mereka, termasuk opsi untuk menghapus akun dan data mereka kapan saja.
14	SKPL-14	Pembaruan dan Pemeliharaan	Perlu ada rencana pemeliharaan dan pembaruan rutin untuk memperbaiki bug, meningkatkan keamanan, dan menghadirkan fitur-fitur baru.
15	SKPL-15	Ketersediaan Offline	Aplikasi perlu memberikan beberapa fitur yang dapat diakses tanpa koneksi internet untuk kenyamanan pengguna di daerah dengan koneksi yang kurang stabil.

Tabel Risiko

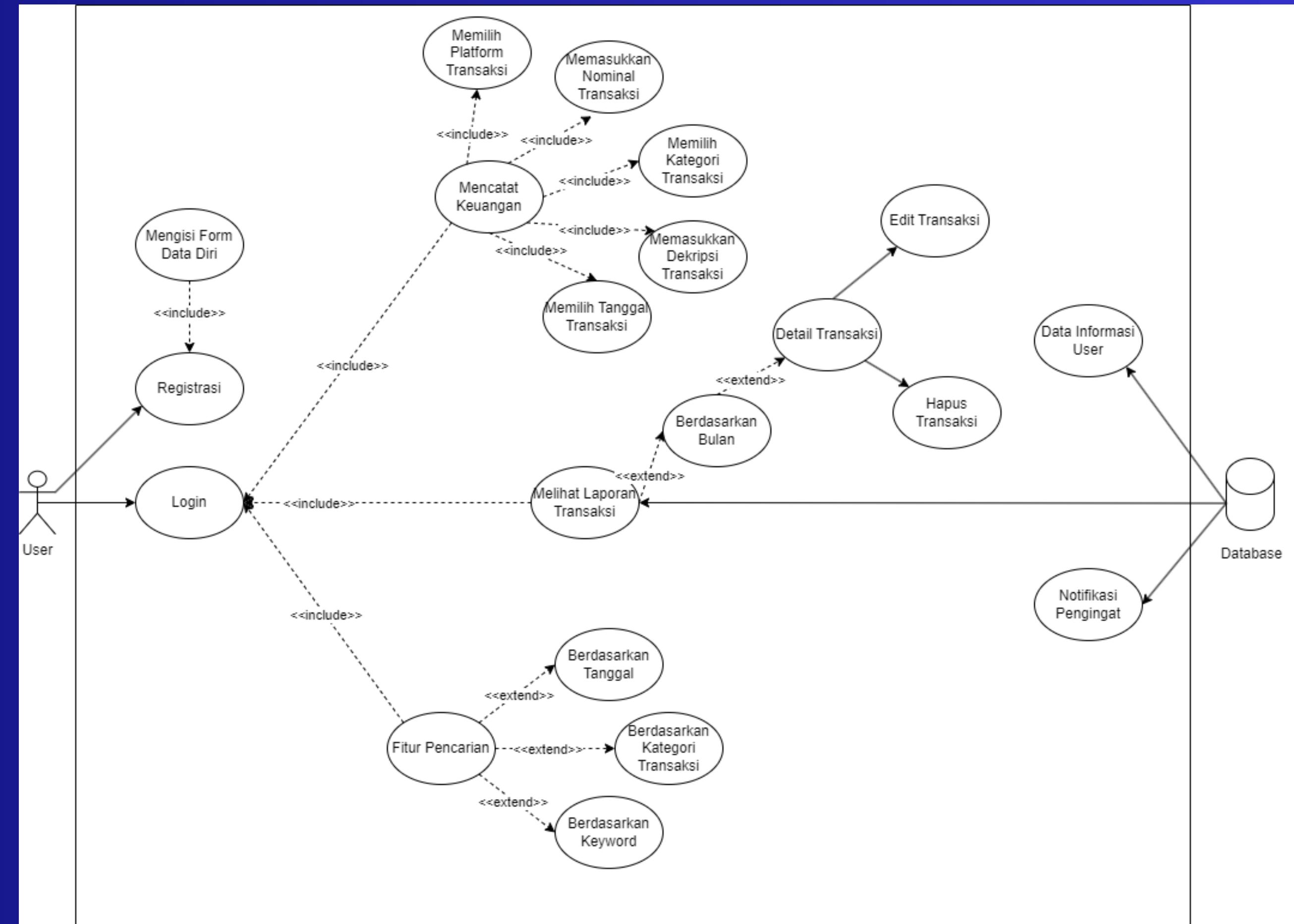
No	Deskripsi	Dampak	Probabilitas	Pencegahan
1	Kebocoran Data	Potensial kebocoran data pribadi pengguna serta kepercayaan pengguna terhadap aplikasi terganggu	High	Implementasi keamanan data yang kuat, pemantauan keamanan rutin, dan buat cadangan data secara berkala
2	Keterlambatan dalam Pengembangan Aplikasi	Mengganggu jadwal peluncuran proyek, adanya biaya tambahan	High	Pencapaian proyek yang realistik dan pemantauan secara berkala
3	Kurangnya ketersediaan tim Pengembang	Keterlambatan dalam pengembangan dan sulitnya mencapai efisiensi dalam pengembangan	Medium	Rencana pengelolaan sumber daya yang baik dan fleksibel, tim cadangan
4	Gangguan layanan jaringan	Gangguan akses dan penggunaan offline	Medium	Fitur offline, penyediaan opsi penyimpanan lokal

Tabel Risiko

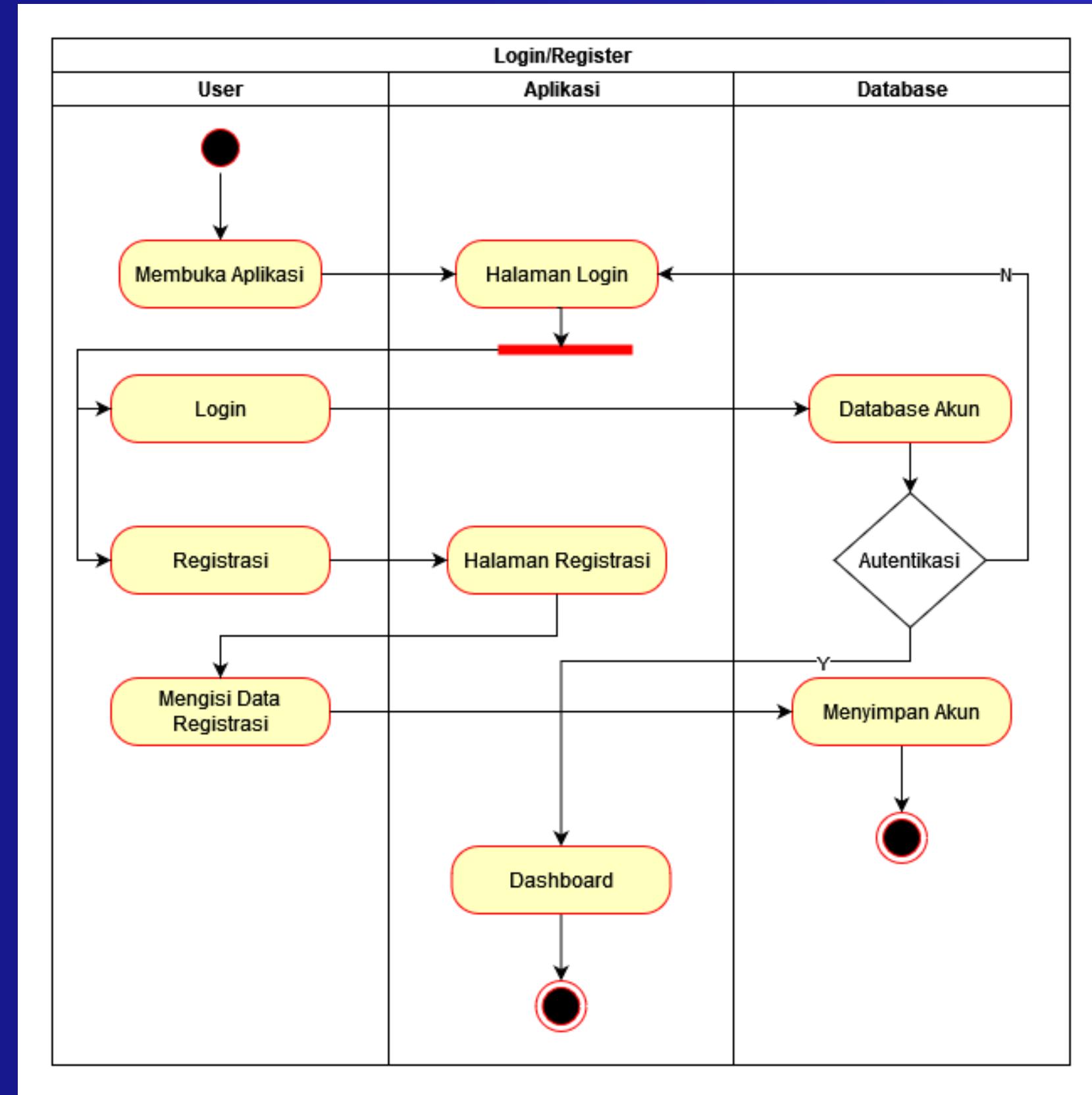
No	Deskripsi	Dampak	Probabilitas	Pencegahan
5	Kesalahan dalam Perancangan Aplikasi	Gangguan fungsionalitas, potensial kerusakan aplikasi	Medium	Pengujian berkala, perancangan yang cermat
6	Kesulitan dalam pembaruan dan pemeliharaan	Risiko adanya bug dan kerentanan keamanan	Medium	Lakukan pembaruan dan pemeliharaan secara teratur, Uji pembaruan secara menyeluruh sebelum peluncuran
7	Perubahan Teknologi Mobile Android	Perlu penyesuaian pada aplikasi	Low	Memantau perkembangan teknologi, pembaruan rutin aplikasi
8	Pengguna Sulit Memahami Cara Menggunakan Aplikasi	Menurunkan adopsi dan kepuasan pengguna	Low	Penggunaan antarmuka yang intuitif, panduan pengguna yang jelas

Gant Chartt

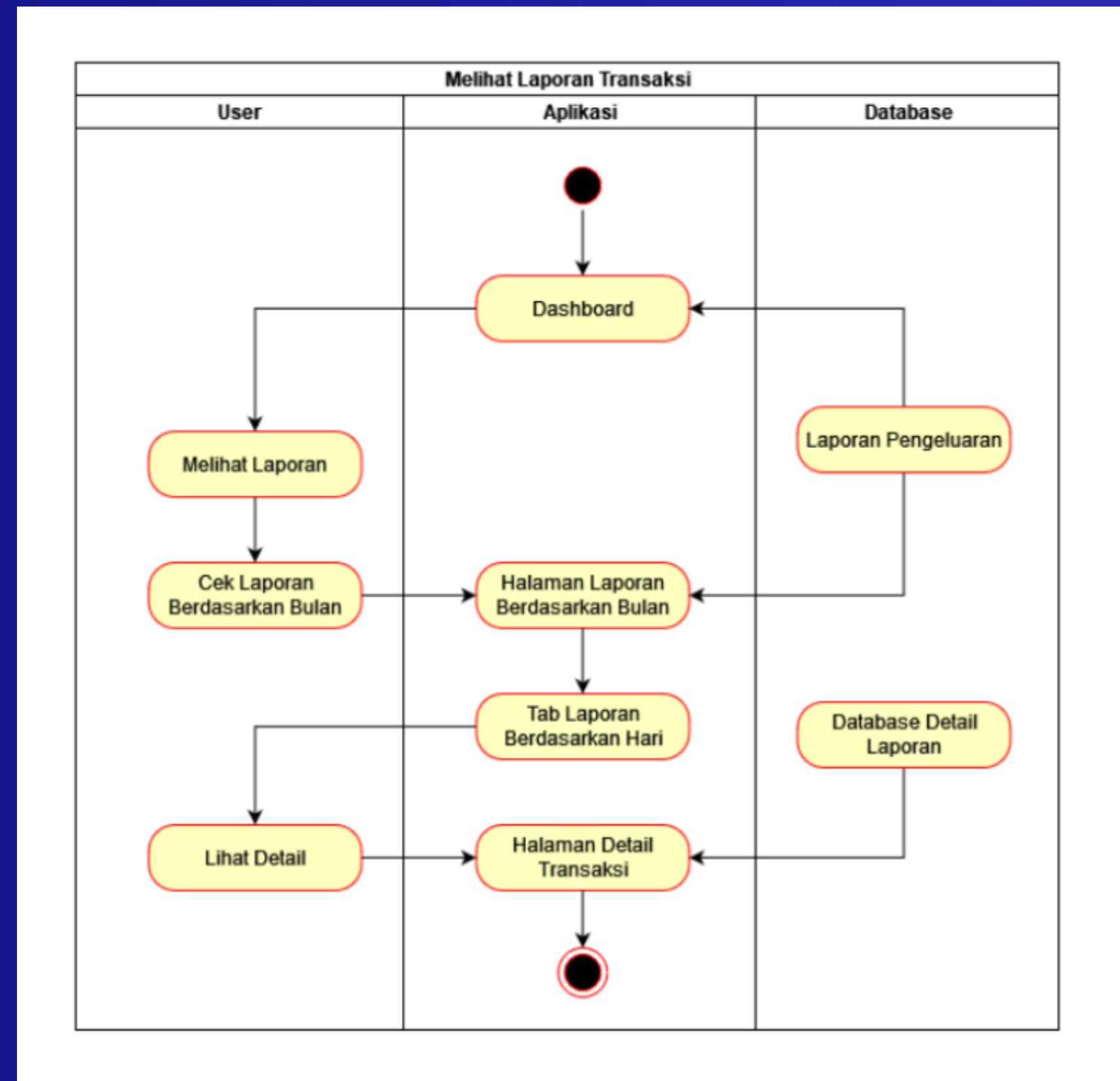
Use Case Diagram



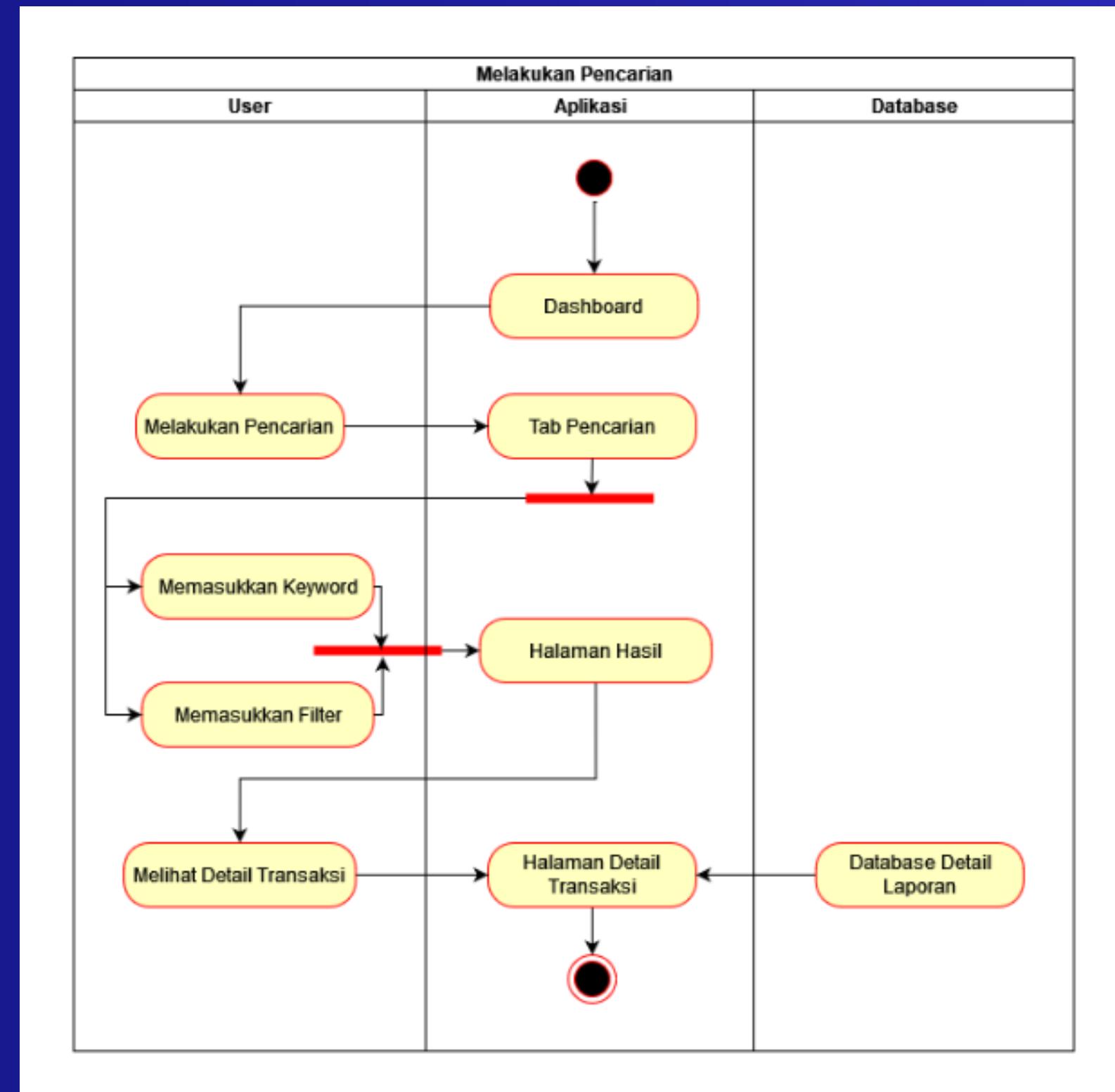
Activity Diagram



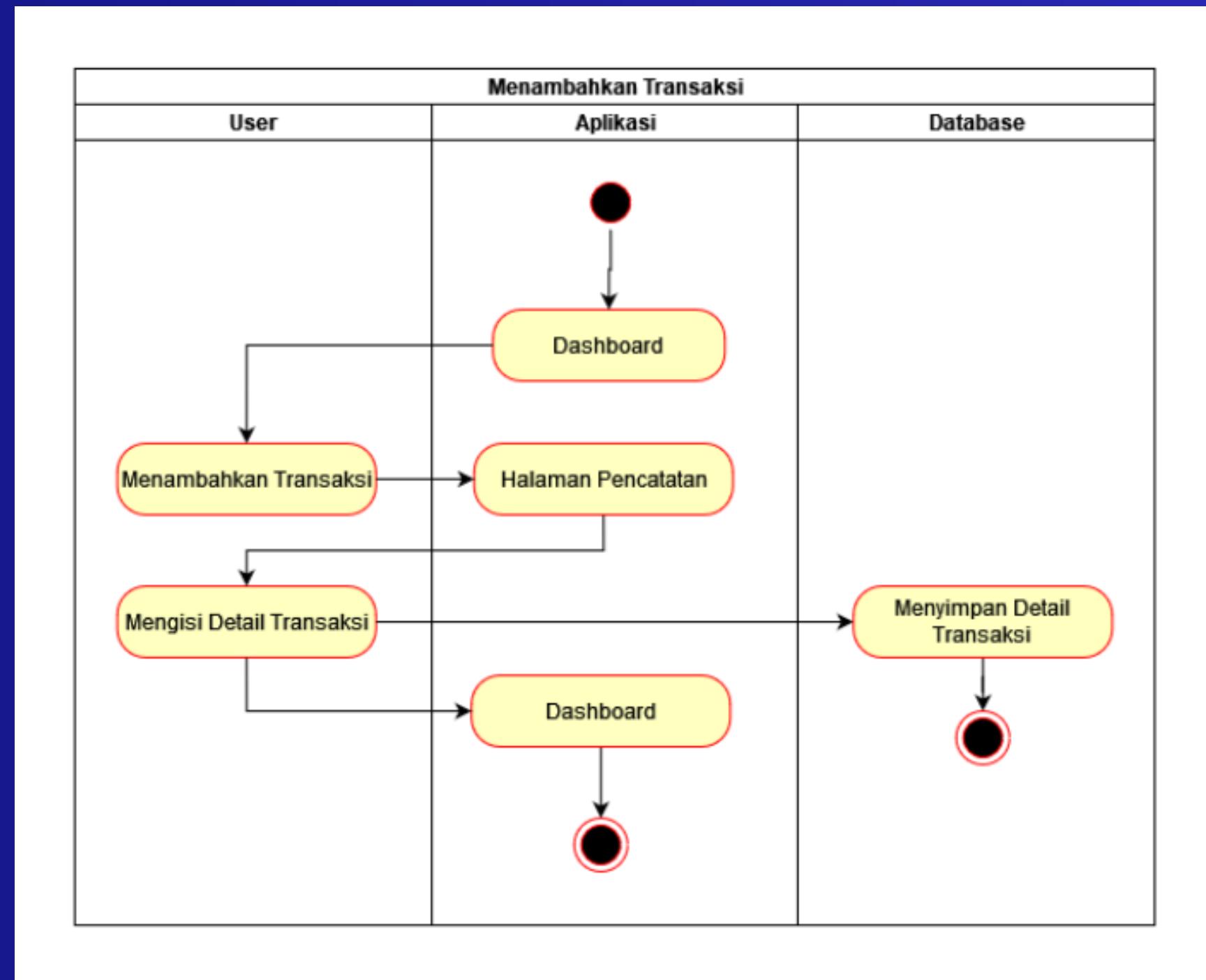
Activity Diagram



Activity Diagram

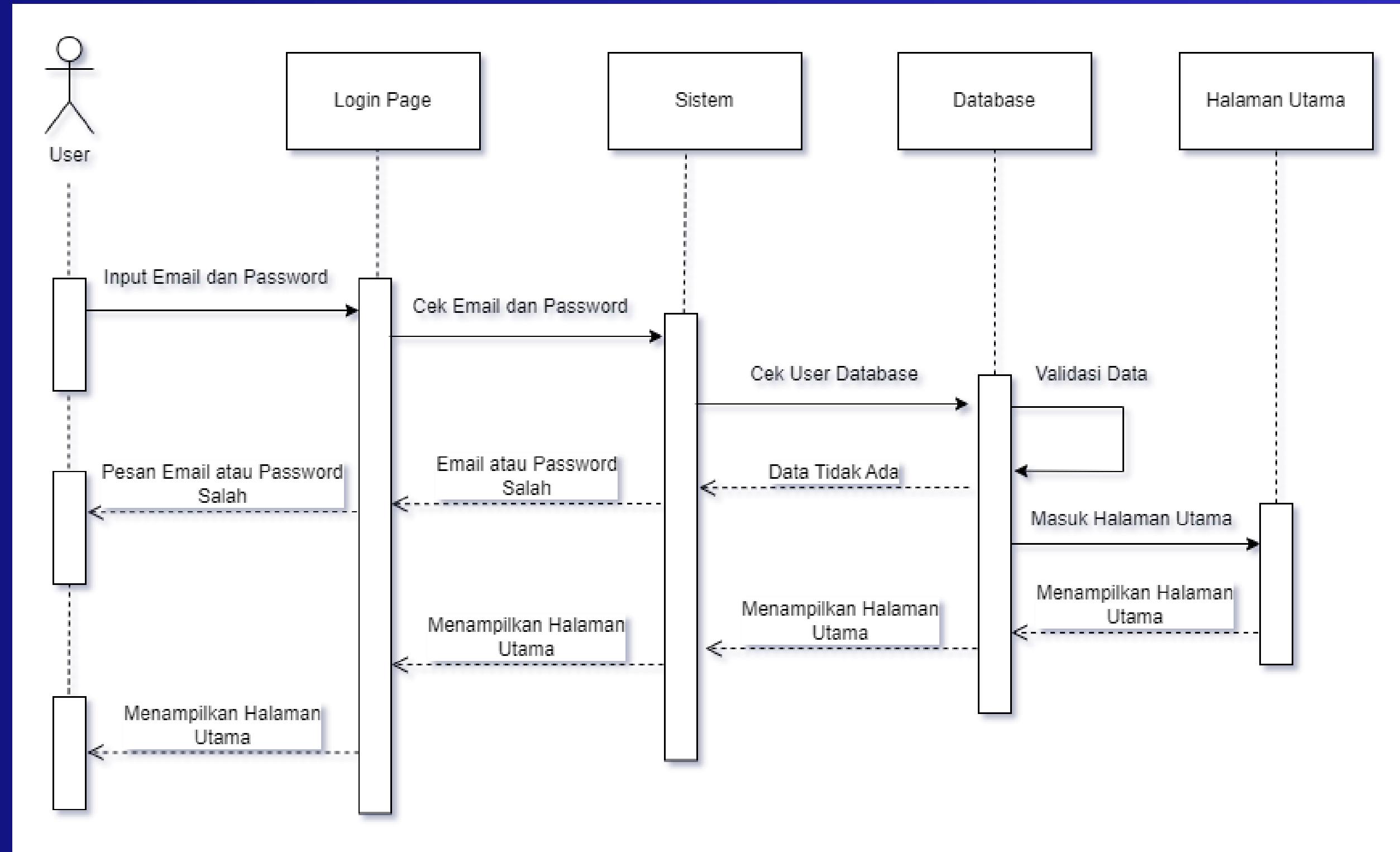


Activity Diagram



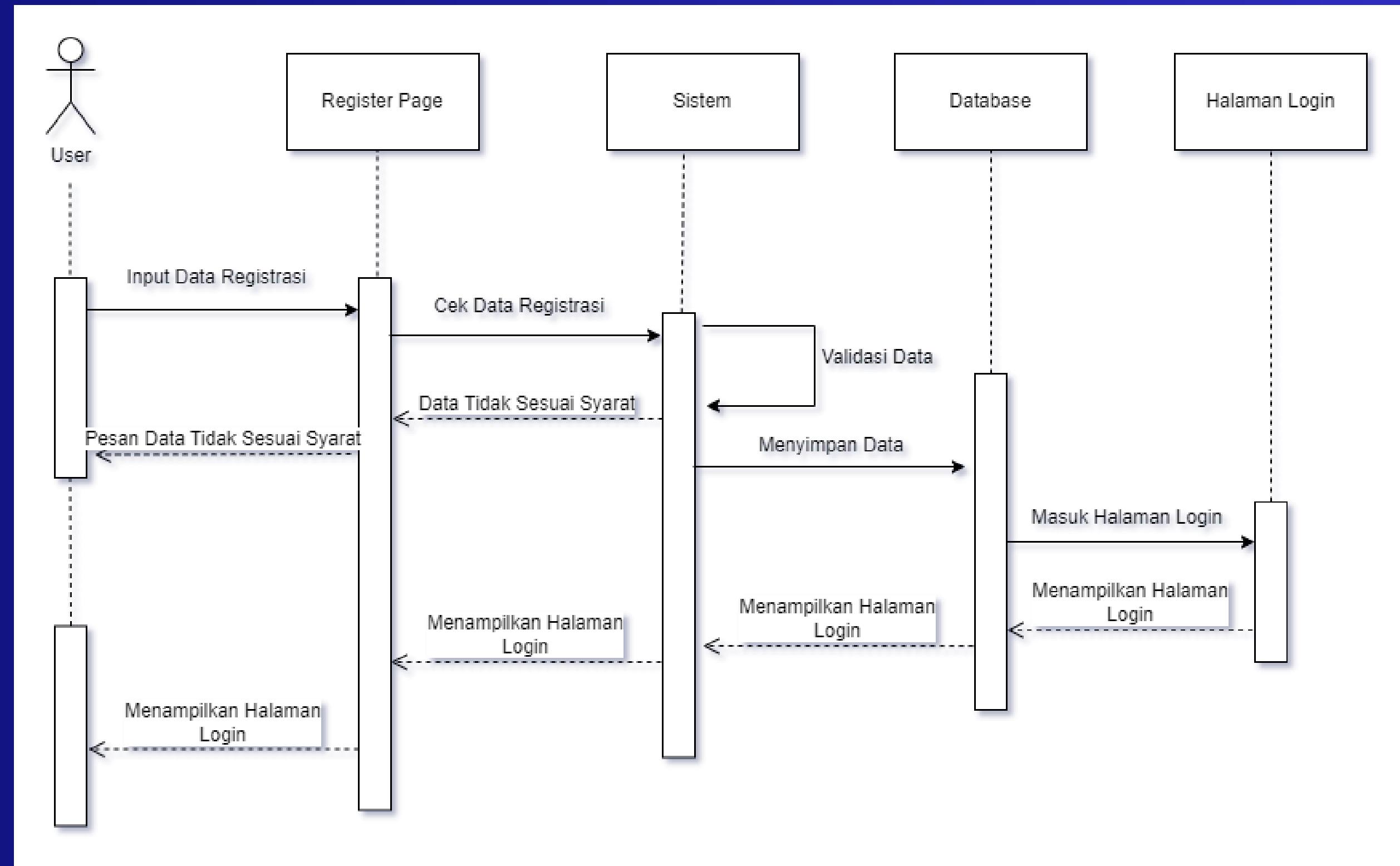
Sequence Diagram

- LOGIN -



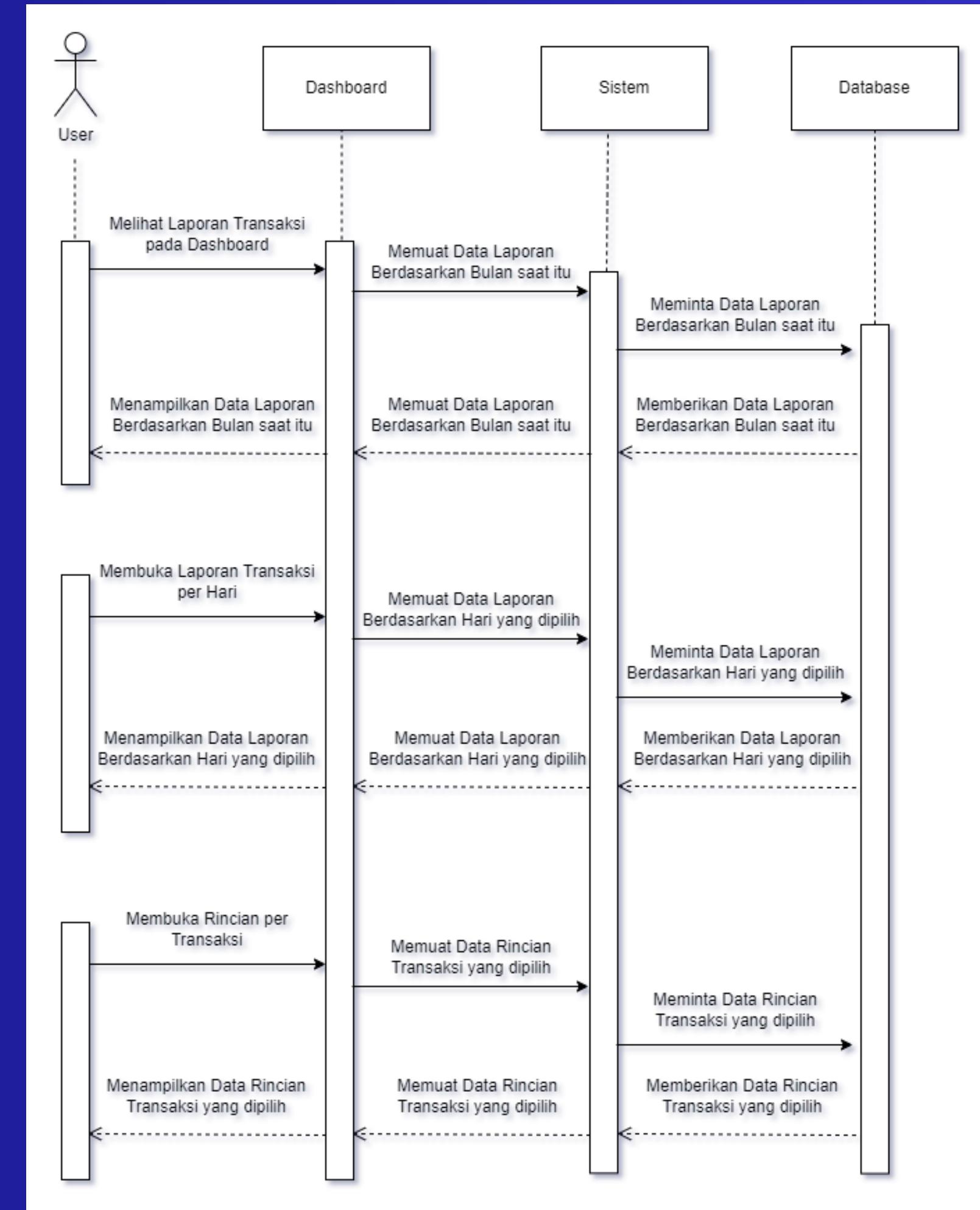
Sequence Diagram

- REGISTRASI -



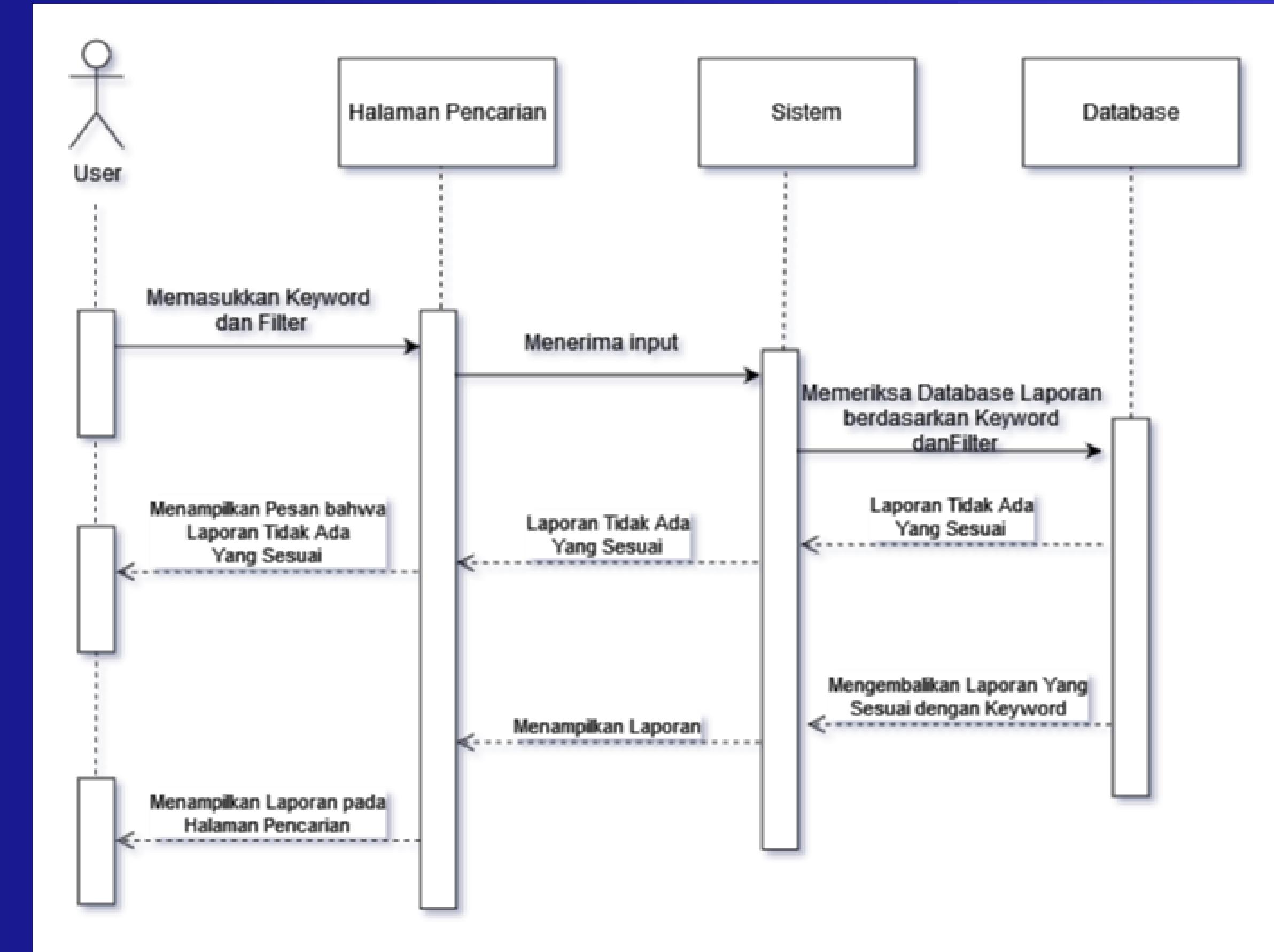
Sequence Diagram

- LAPORAN TRANSAKSI -



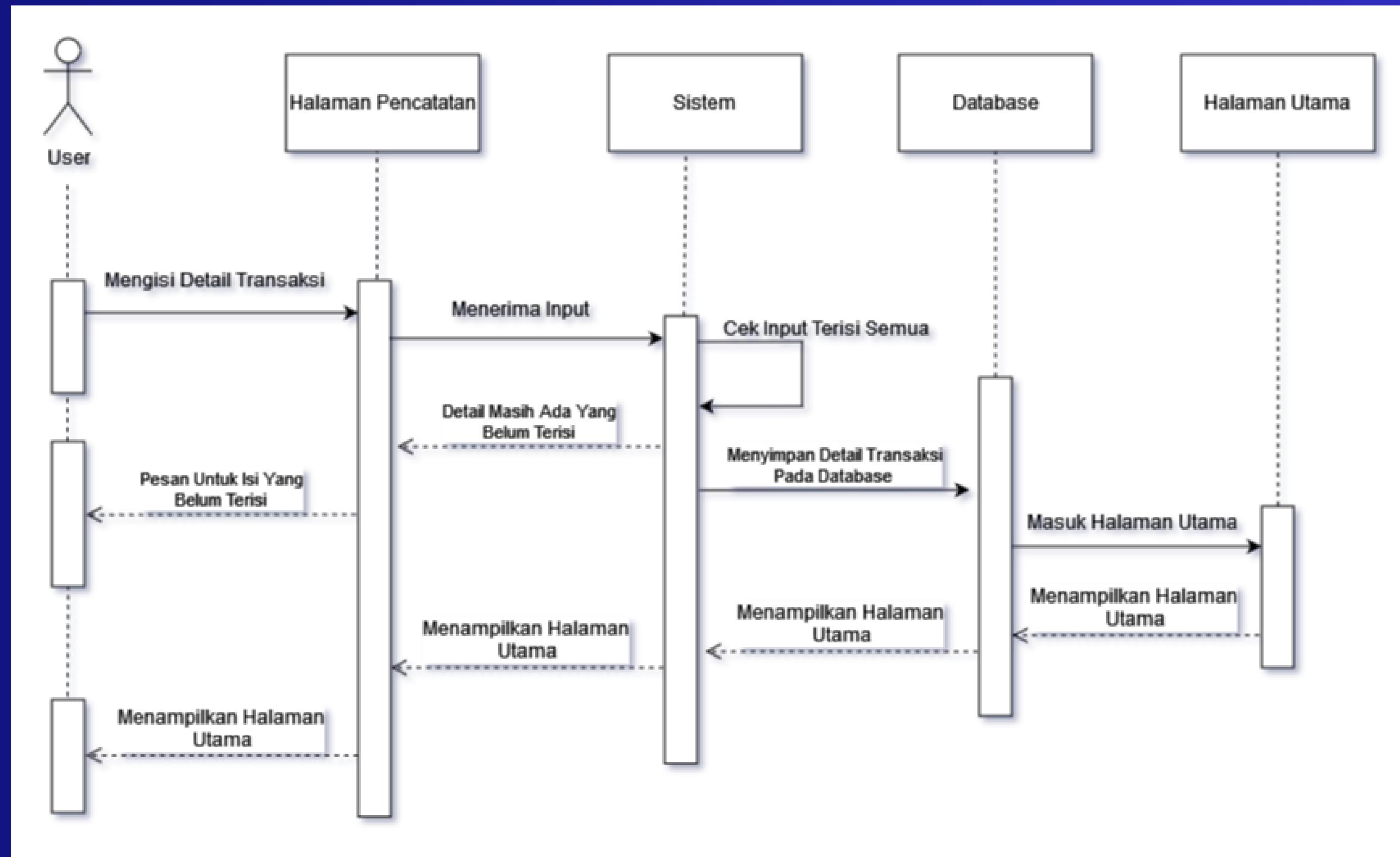
Sequence Diagram

- PENCARIAN -

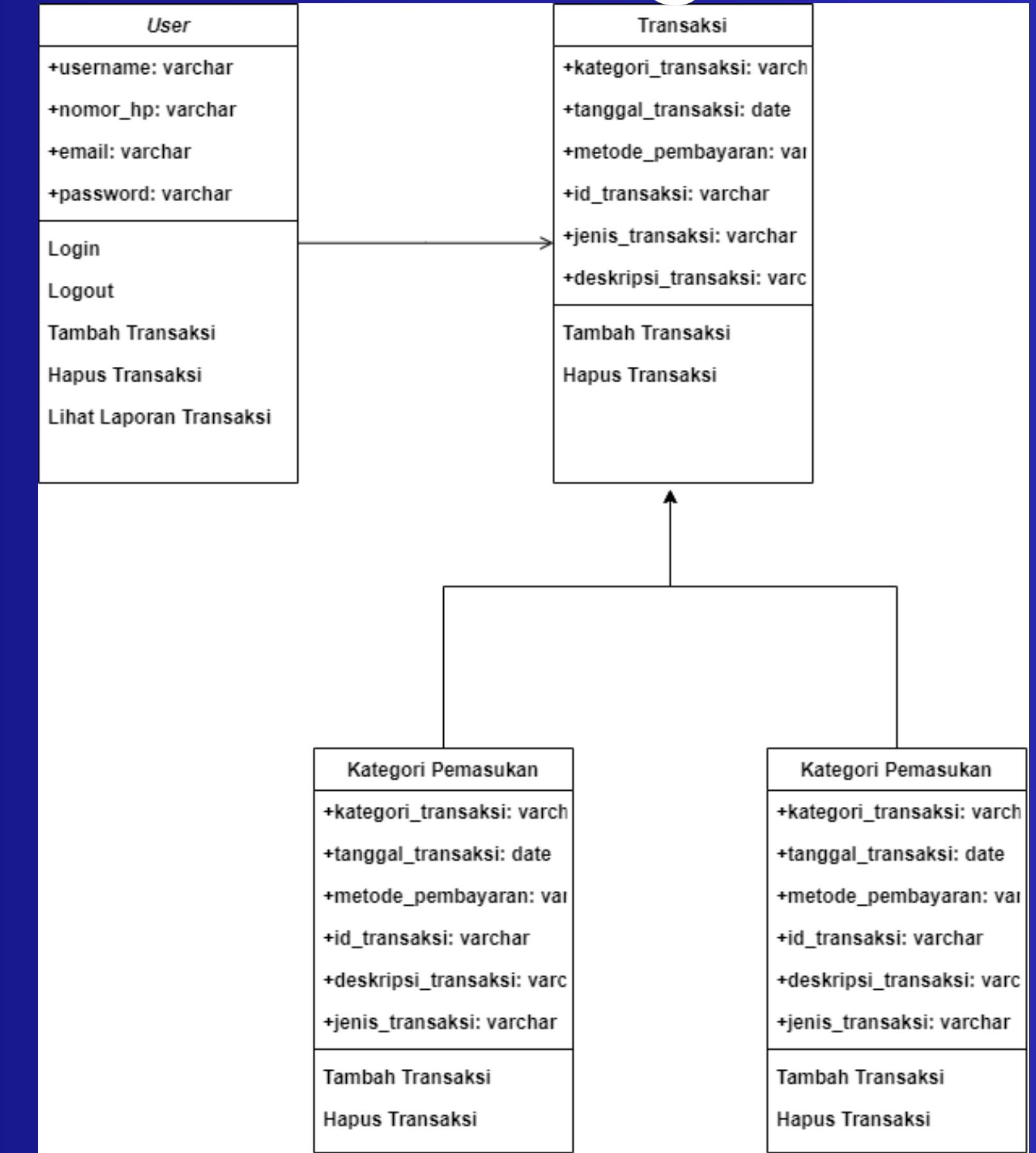


Sequence Diagram

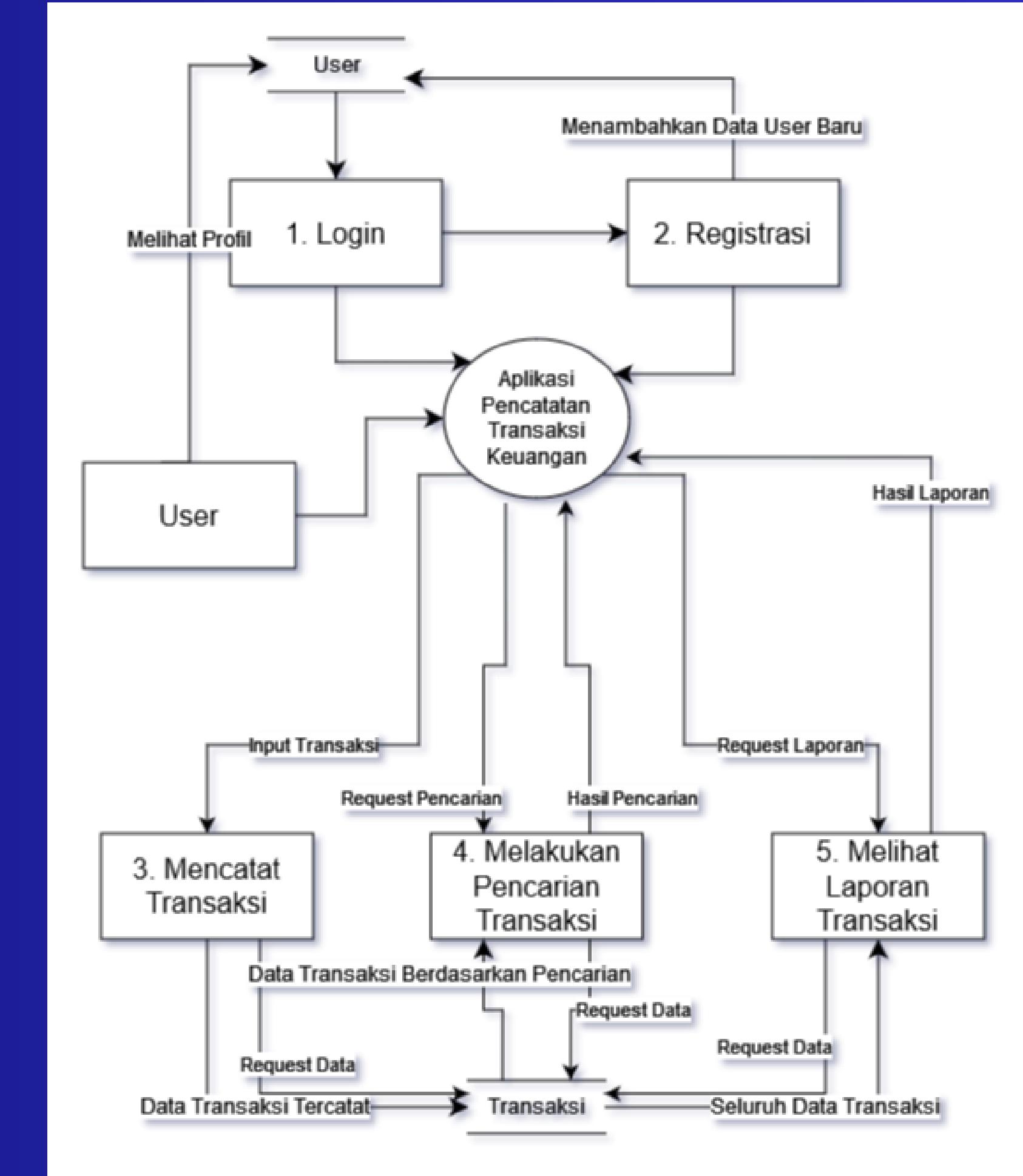
- PENCATATAN -



Class Diagram



Data Flow Diagram



Tampilan Mock Up

[Link Figma](#)

Mock Up



MASUK

Silahkan masuk untuk melanjutkan

Username

Password

MASUK

Belum punya akun? [Daftar](#)



BUAT AKUN

Username

Email

Nomor HP

Password

DAFTAR

Sudah punya akun? [Masuk](#)



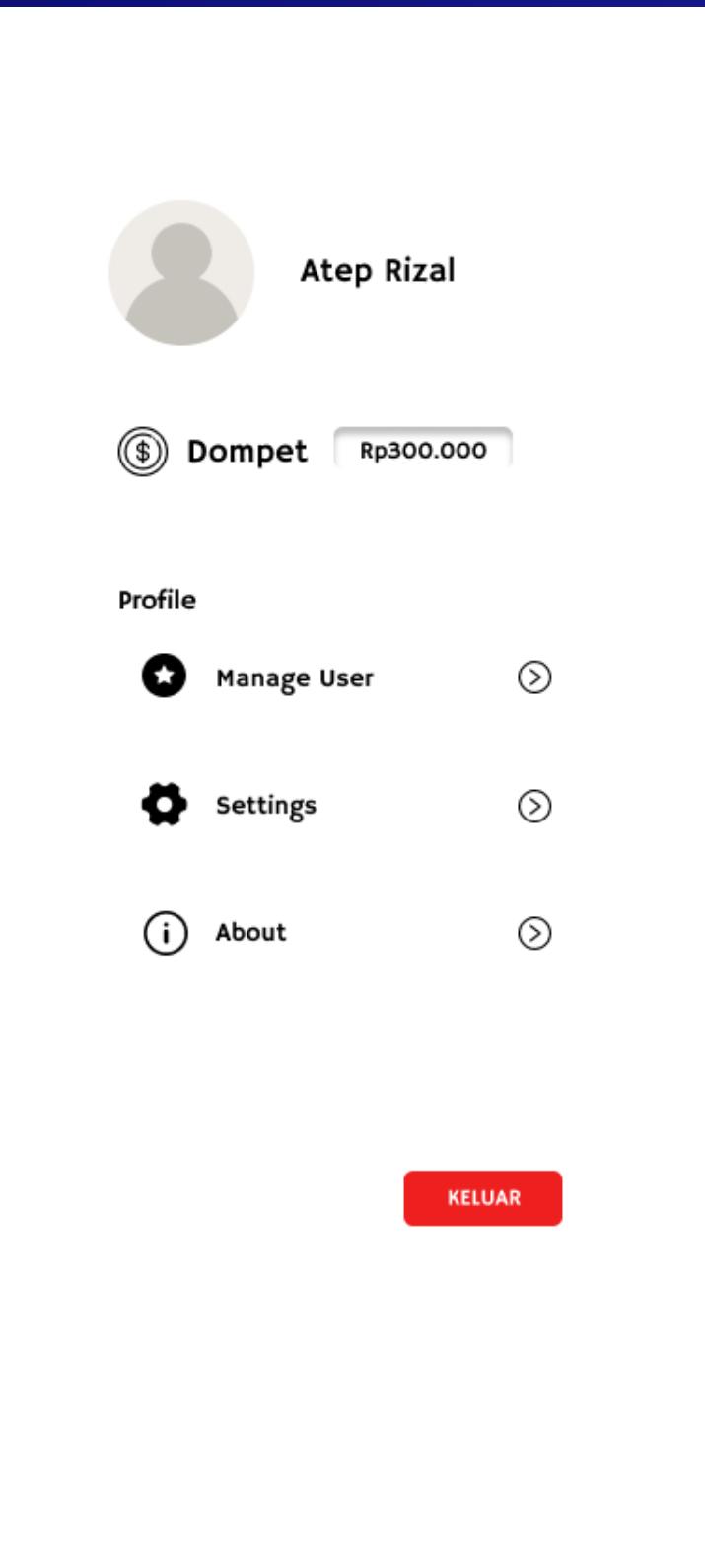
KOCEKU



November 2023	
Kebutuhan Rumah	RP 500.000
Makanan	RP 500.000
Lain-lain	RP 500.000
Total	RP 1.500.000

Dashboard **+** **Laporan**

Mock Up



TAMBAH TRANSAKSI

(\$ Nominal Transaksi

Pilih (Pemasukan/Pengeluaran)

(?) Pilih Kategori

Deskripsi Transaksi

(?) Hari/Jam Kapan?

(?) Metode Pembayaran (Tunai/E-Money/Bank)

SIMPAN



Mock Up

- Halaman Masuk -



MASUK

Username

Password

MASUK

Belum punya akun KOCEKU? [Daftar](#)

- Halaman Registrasi -



BUAT AKUN

Username

Email

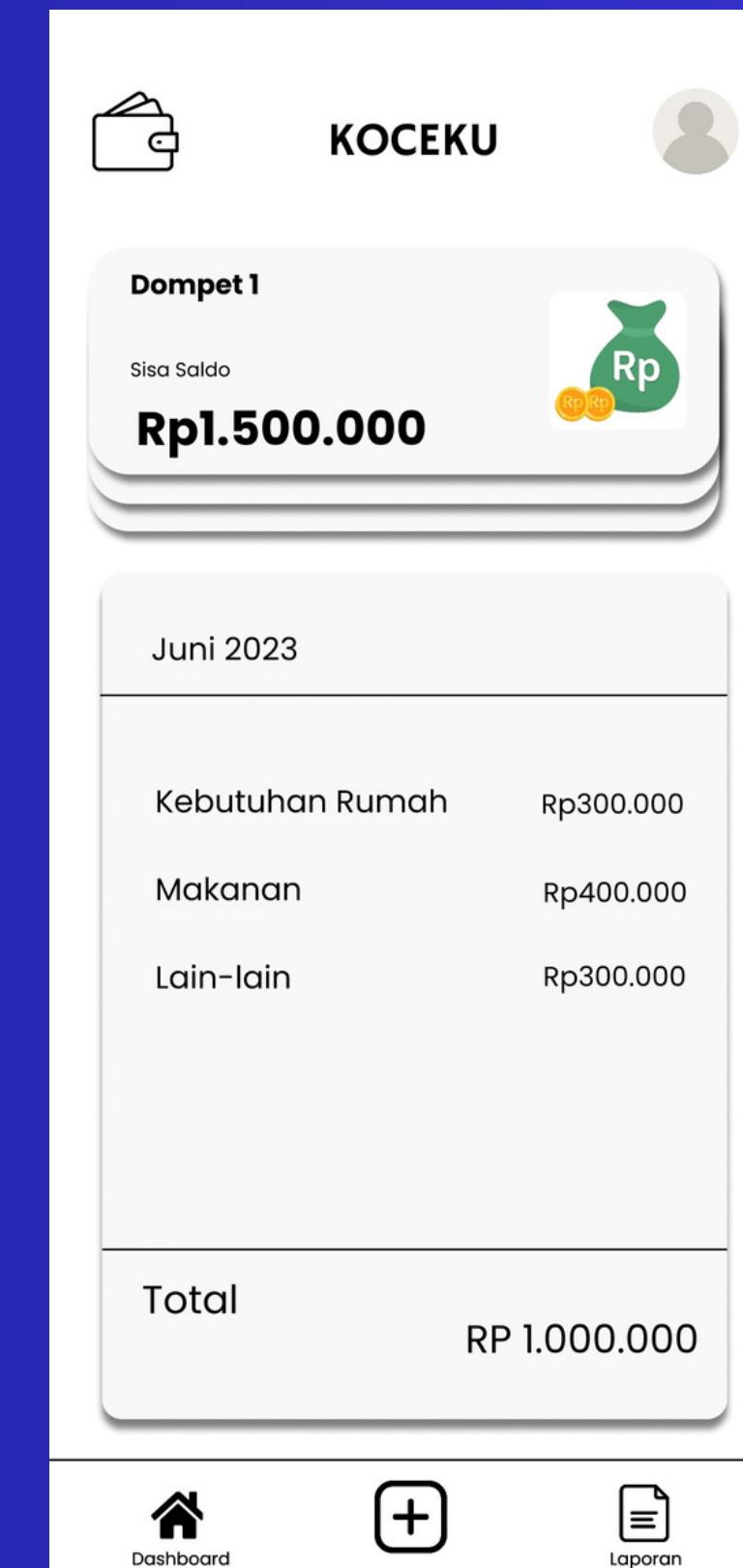
Nomor HP

Password

DAFTAR

Sudah punya akun KOCEKU? [Masuk](#)

- Halaman Dashboard -



Mock Up

- Halaman Masuk -



MASUK

Username

Password

MASUK

Belum punya akun KOCEKU? [Daftar](#)

- Halaman Registrasi -



BUAT AKUN

Username

Email

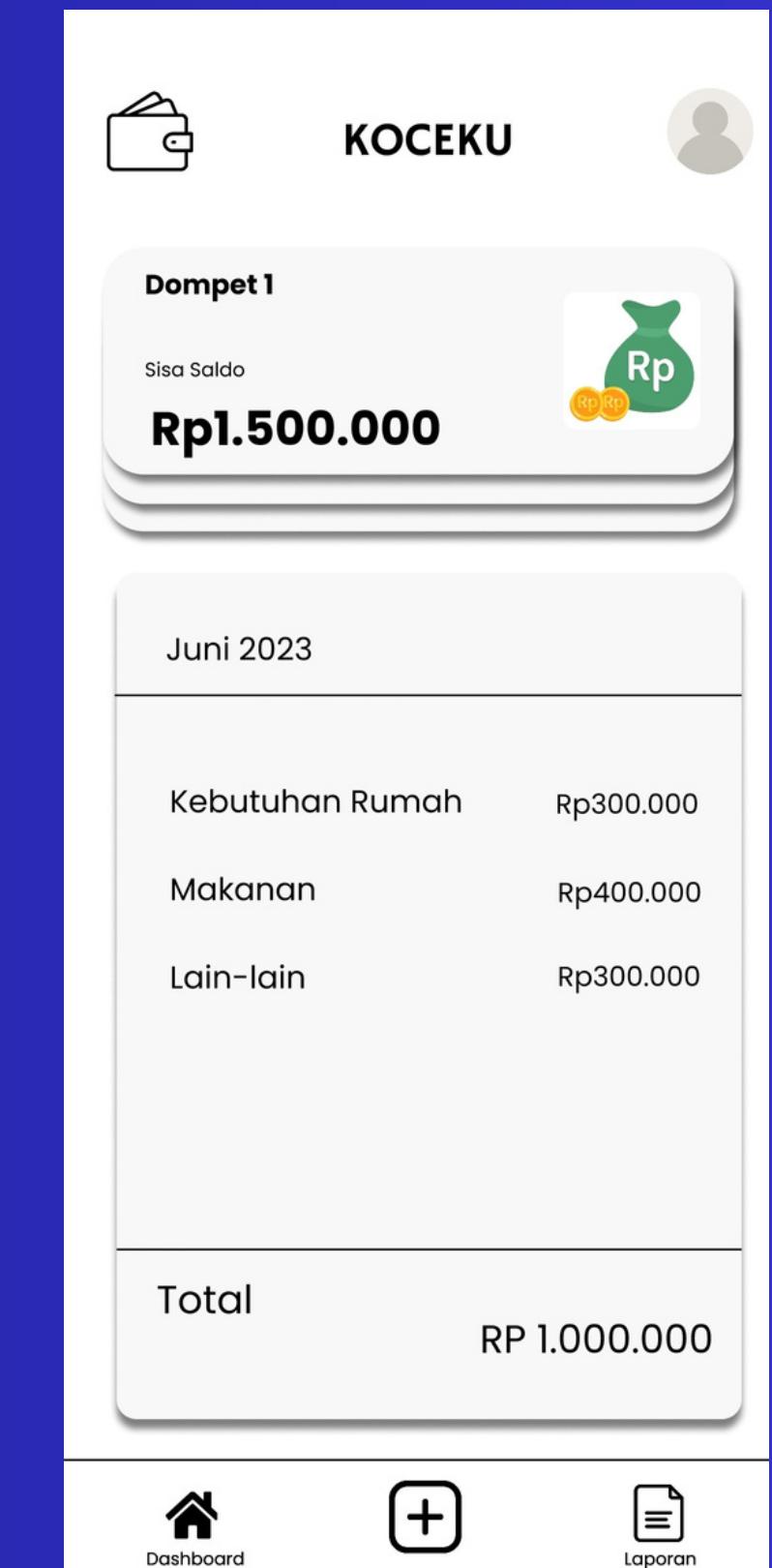
Nomor HP

Password

DAFTAR

Sudah punya akun KOCEKU? [Masuk](#)

- Halaman Dashboard -



Mock Up

- Halaman Masuk -



KOCEKU

MASUK

Username

Password

MASUK

Belum punya akun KOCEKU? [Daftar](#)

Mock Up

- Halaman Registrasi -



KOCEKU

BUAT AKUN

Username

Email

Nomor HP

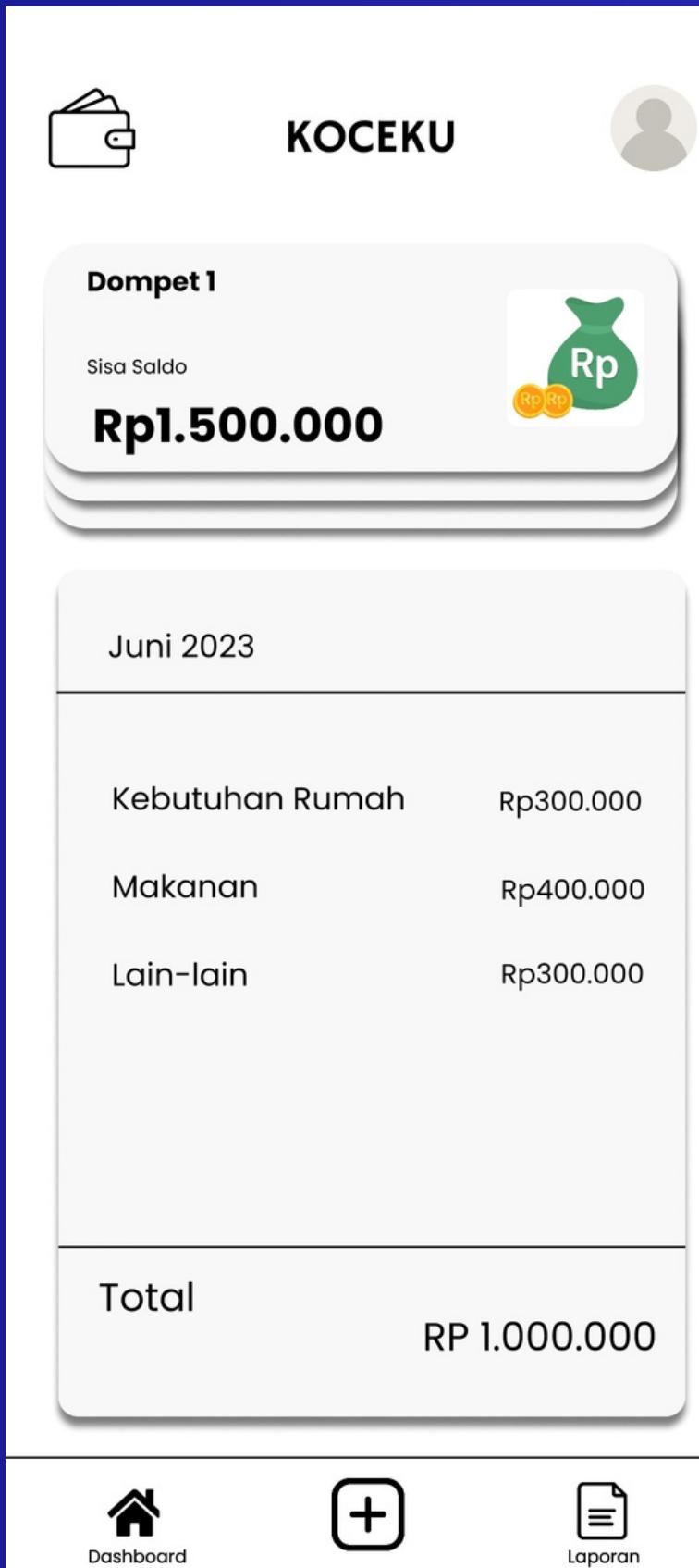
Password

DAFTAR

Sudah punya akun KOCEKU? [Masuk](#)

Mock Up

- Halaman Dashboard -



Mock Up

- Halaman Masuk -



MASUK

Username

Password

MASUK

Belum punya akun KOCEKU? [Daftar](#)

- Halaman Registrasi -



BUAT AKUN

Username

Email

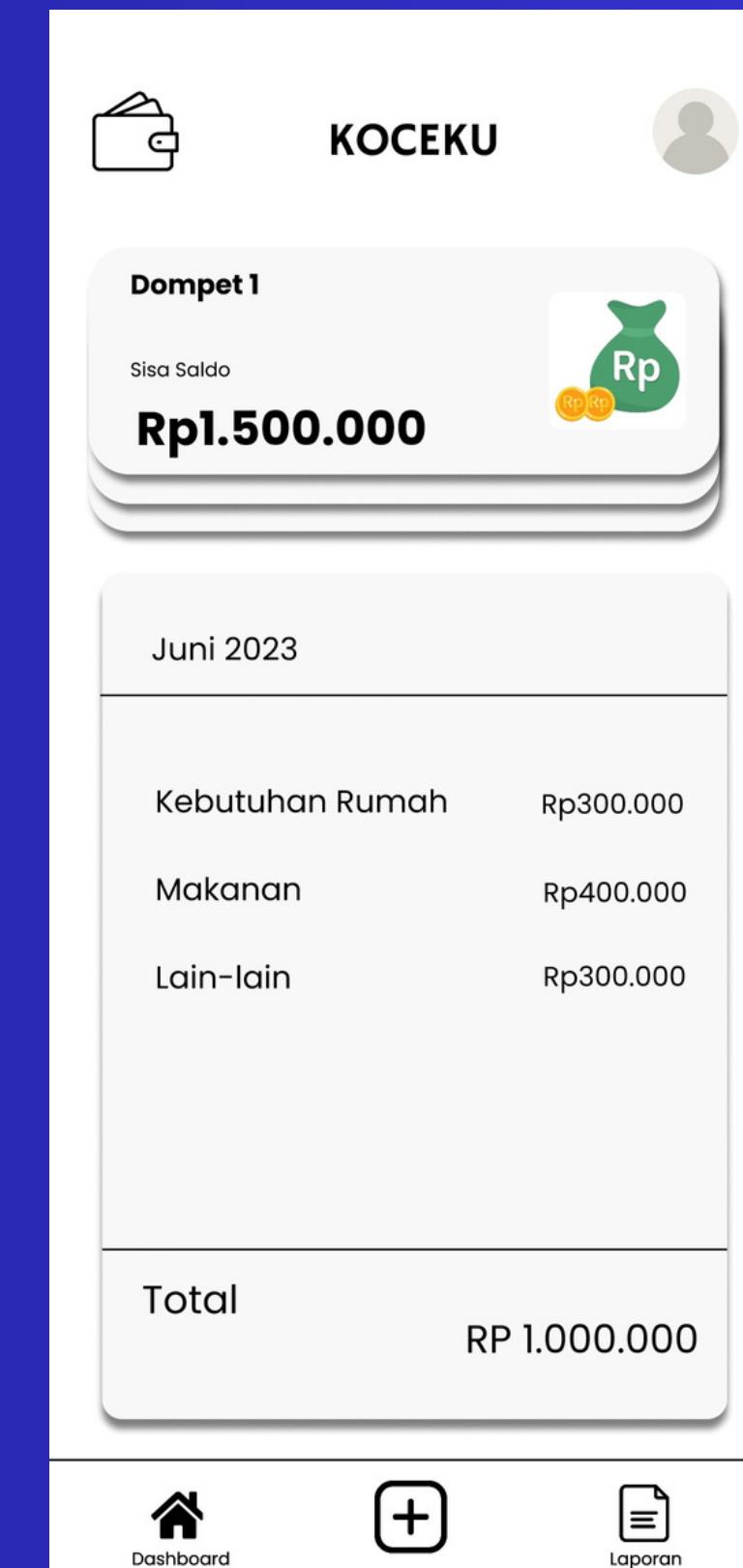
Nomor HP

Password

DAFTAR

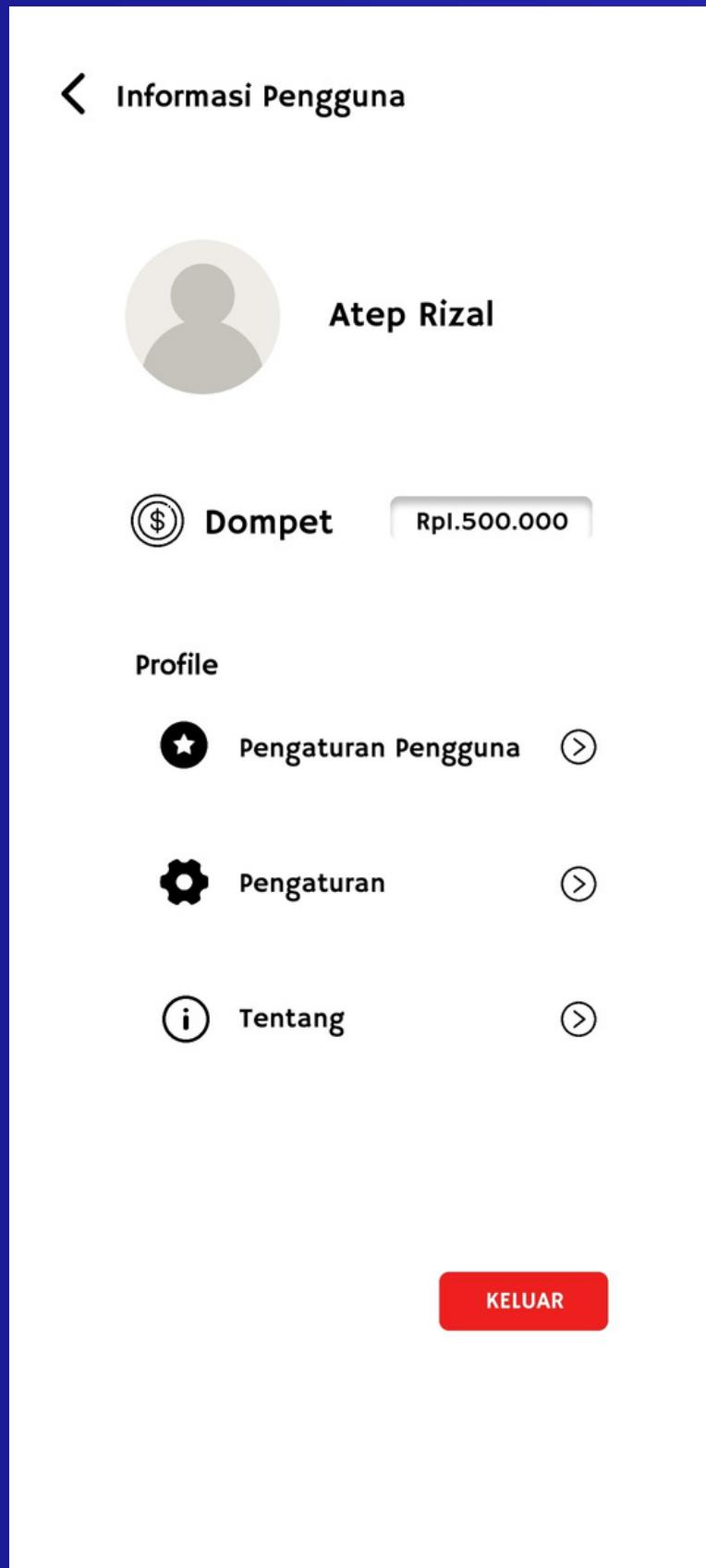
Sudah punya akun KOCEKU? [Masuk](#)

- Halaman Dashboard -



Mock Up

- Informasi Pengguna -



Mock Up

- Tambah Transaksi -

< Tambah Transaksi

TAMBAH TRANSAKSI

 Rp0,00

Pilih (Pemasukan/Pengeluaran)

Pilih Opsi

 Pilih Kategori

Pilih Kategori

Deskripsi Transaksi

Masukkan Deskripsi

 Jam & Hari

 Metode Transaksi (Tunai/E-Wallet/Bank)

Pilih Metode Pembayaran

SIMPAN

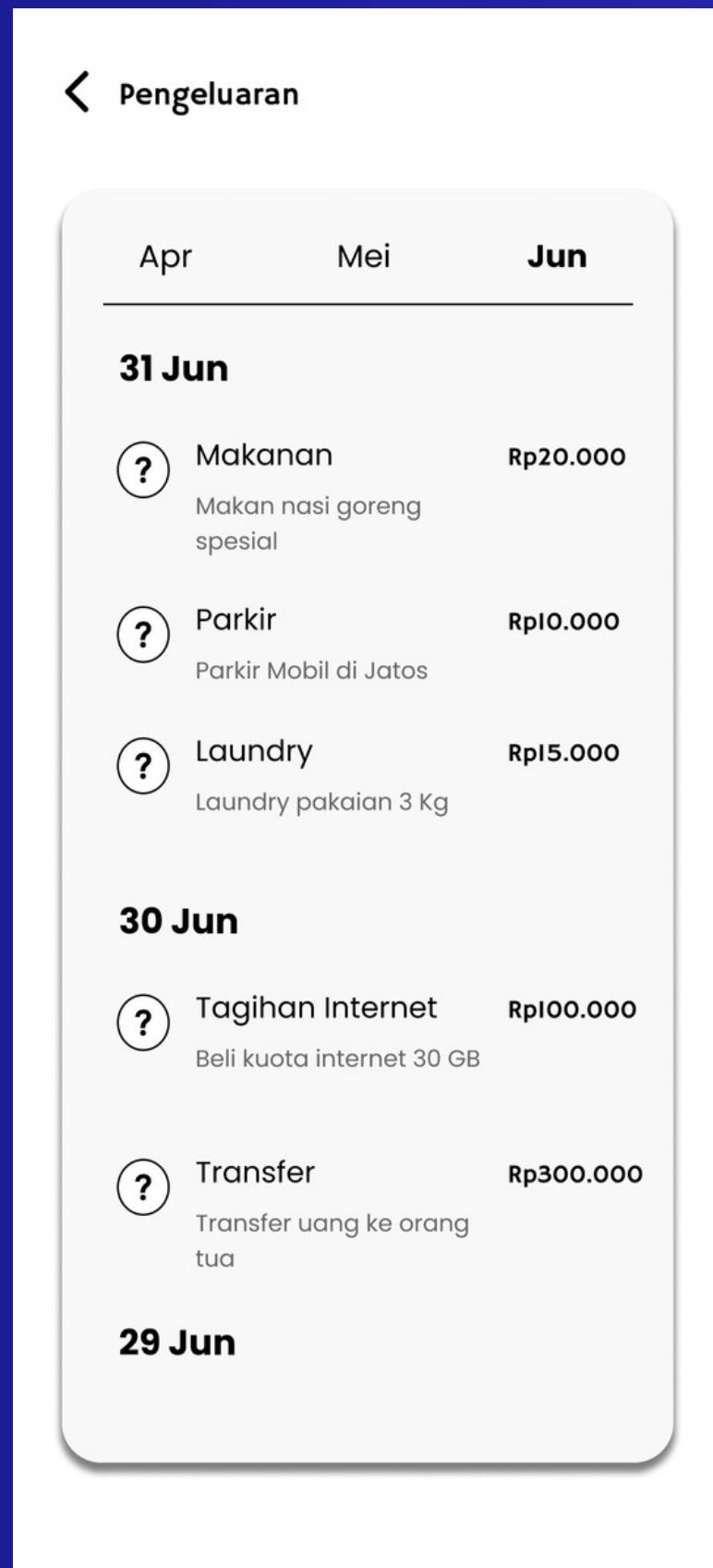
Mock Up

- Laporan Transaksi -



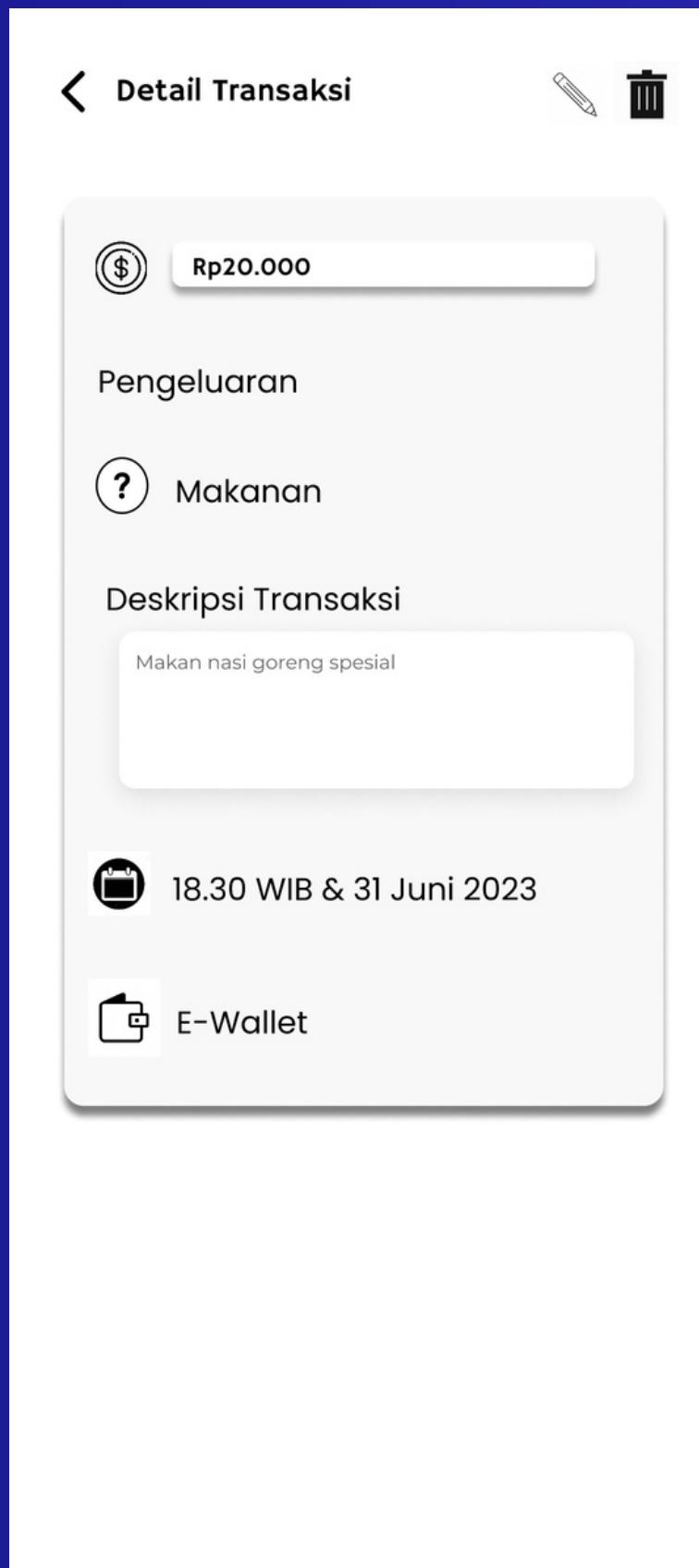
Mock Up

- Detail Transaksi Pengeluaran -



Mock Up

- Detail Transaksi Pengeluaran -



Mock Up

- Informasi Pengguna -



- Tambah Transaksi -

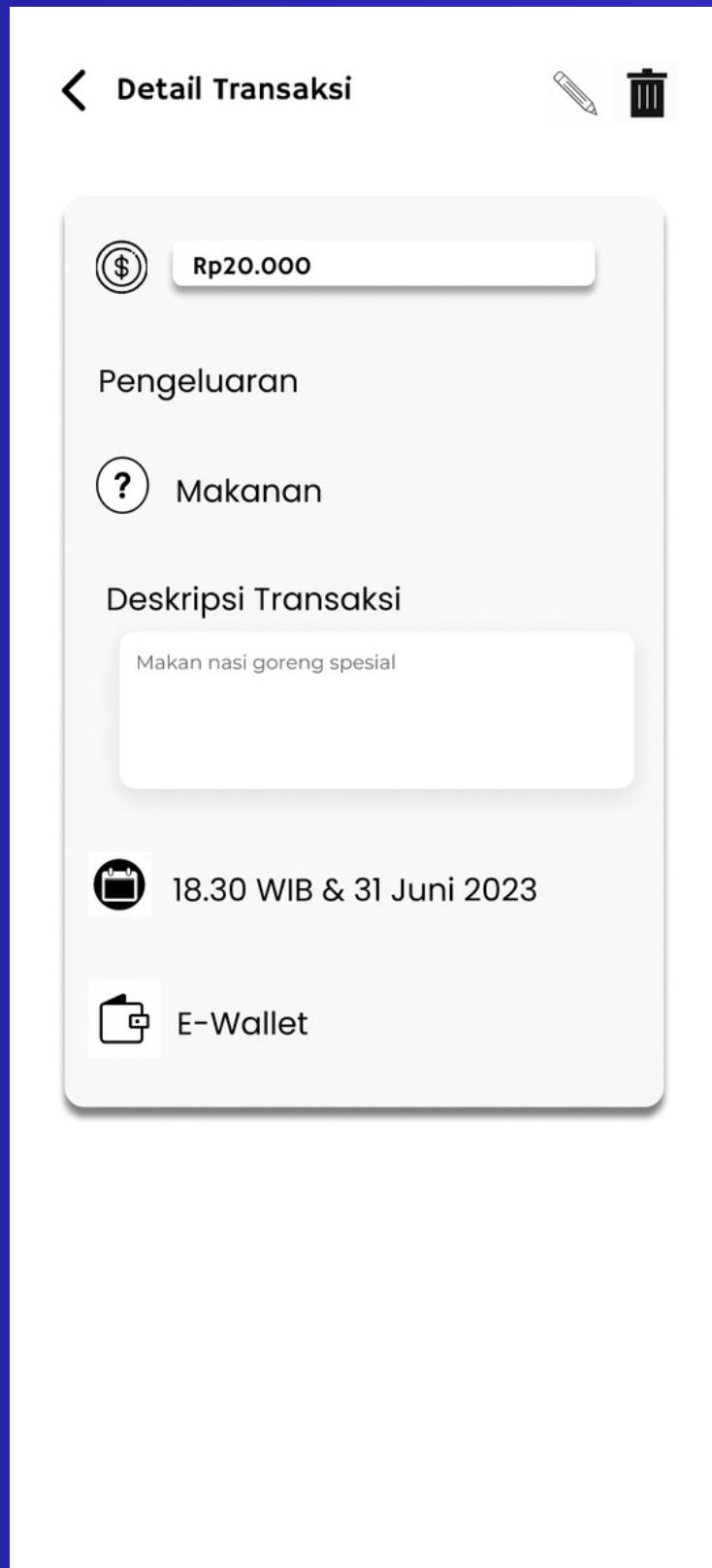
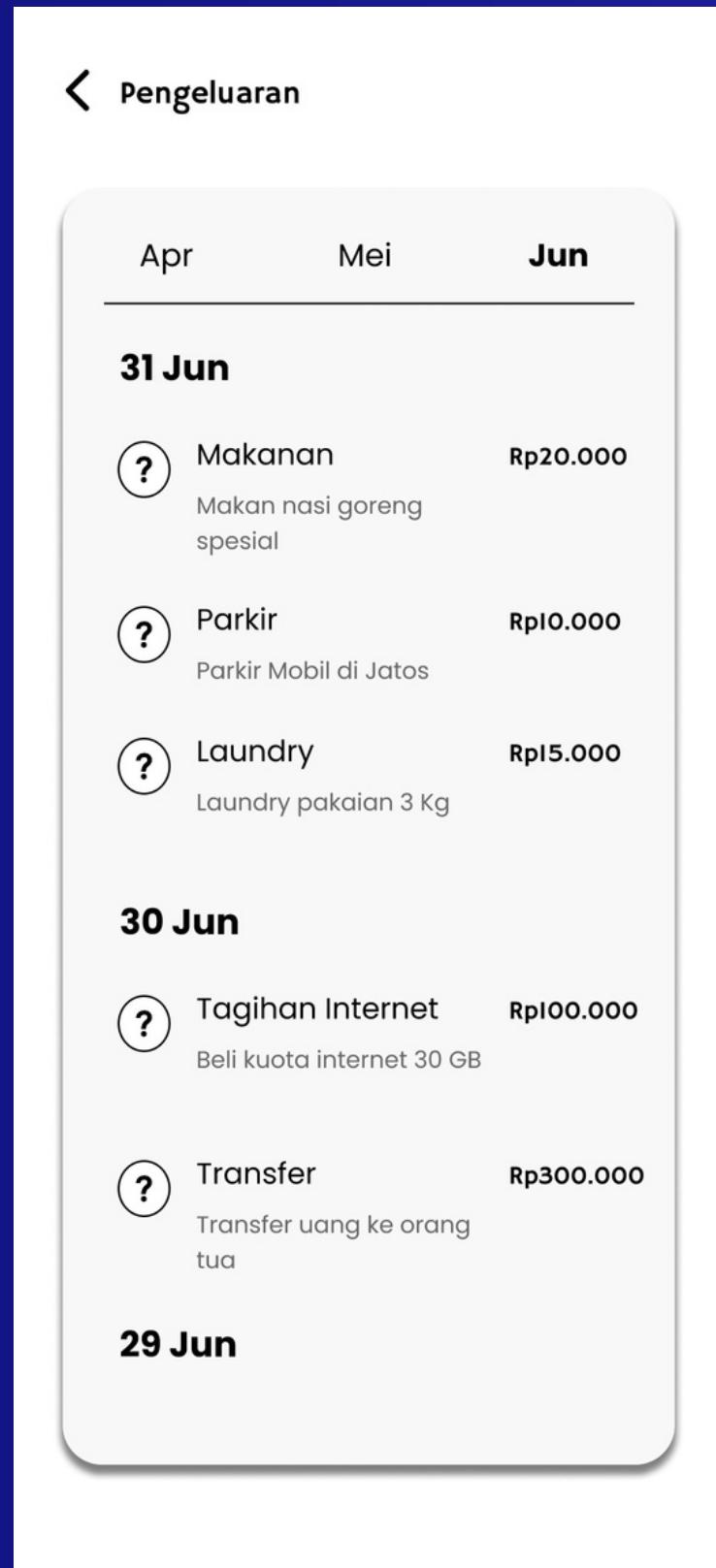
This screen is titled "TAMBAH TRANSAKSI". It contains several input fields: a currency input showing "Rp0,00", a dropdown for "Pilih (Pemasukan/Pengeluaran)" with "Pilih Opsi" selected, a dropdown for "Pilih Kategori" with "Pilih Kategori" selected, a text input for "Deskripsi Transaksi" with placeholder "Masukkan Deskripsi", a calendar icon for "Jam & Hari", and a dropdown for "Metode Transaksi (Tunai/E-Wallet/Bank)" with "Pilih Metode Pembayaran" selected. A green "SIMPAN" button is at the bottom.

- Laporan Transaksi -



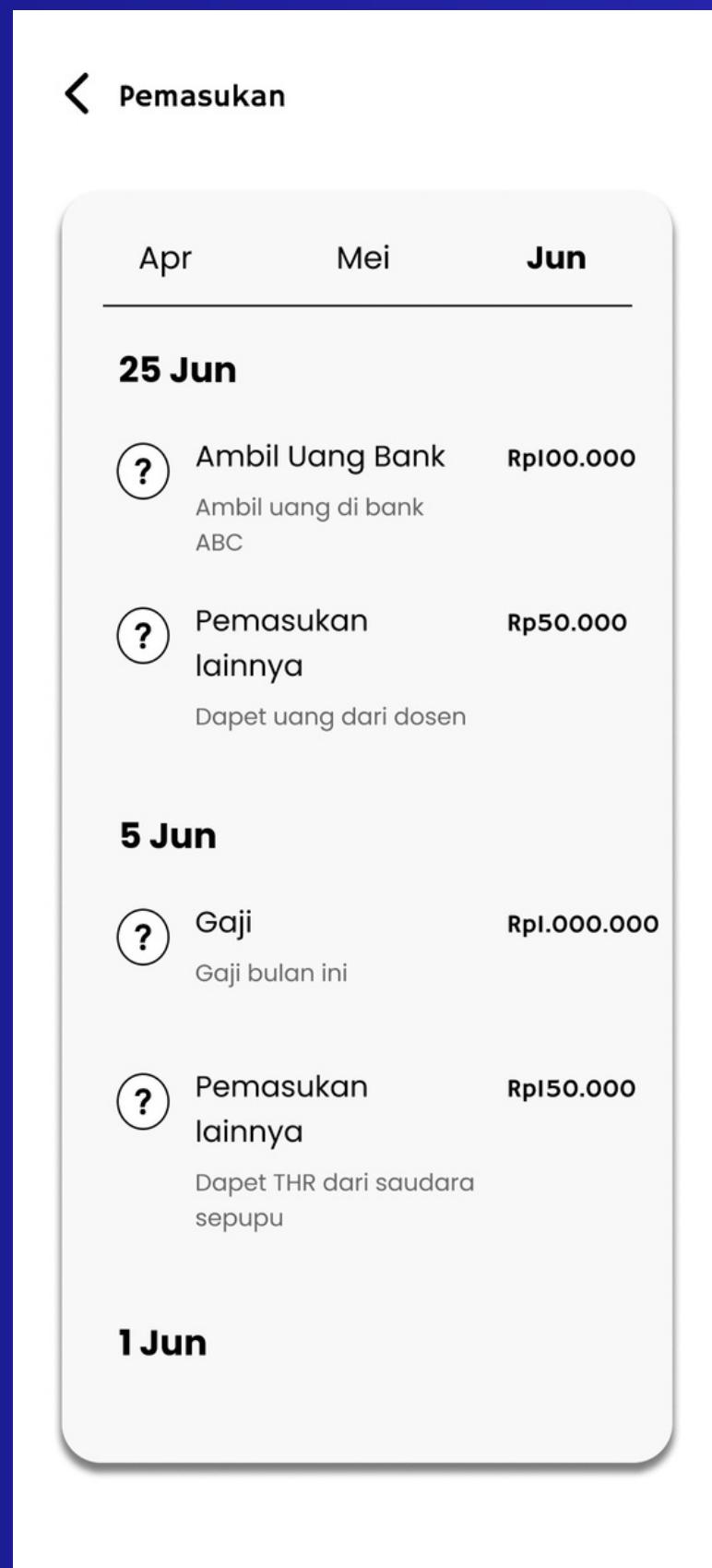
Mock Up

- Detail Transaksi Pengeluaran -



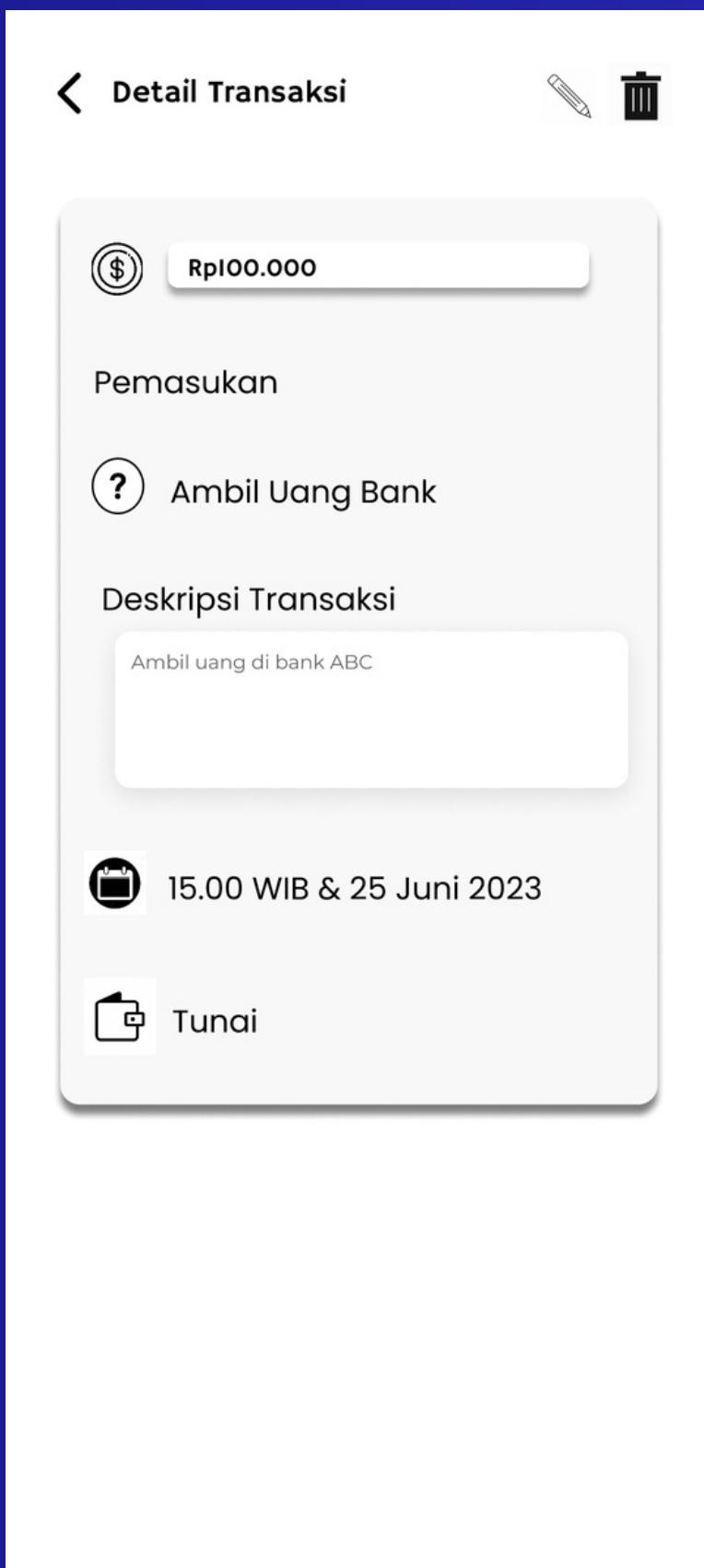
Mock Up

- Detail Transaksi Pemasukan -



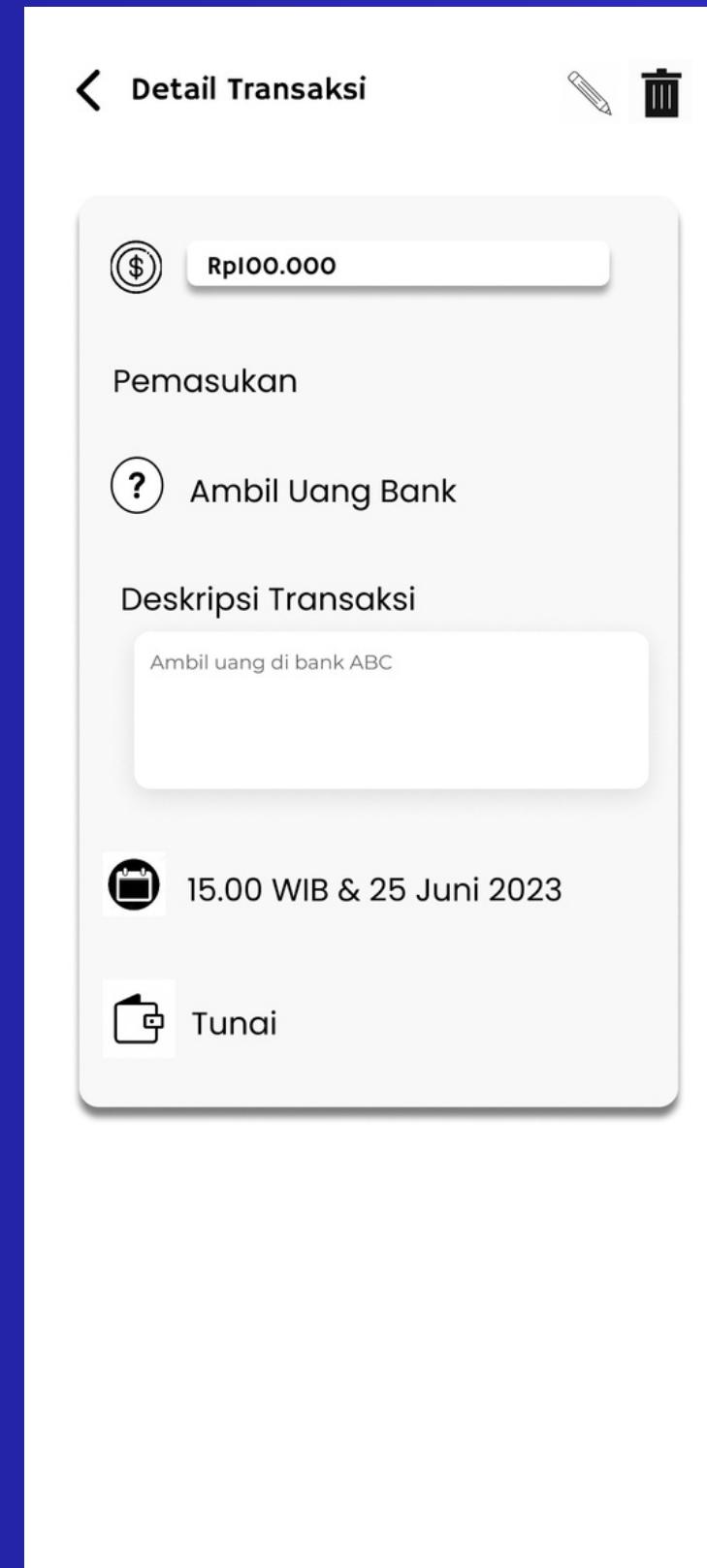
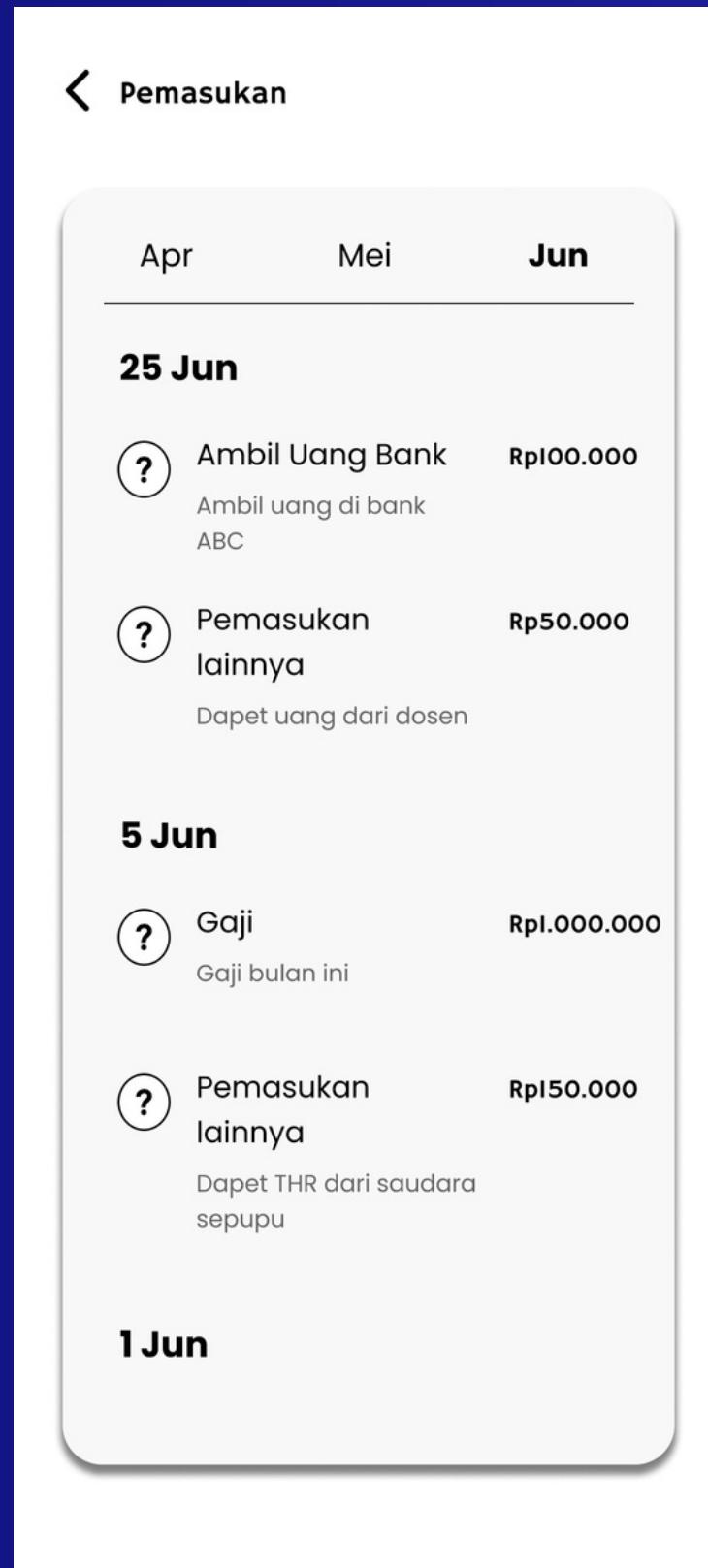
Mock Up

- Detail Transaksi Pemasukan -



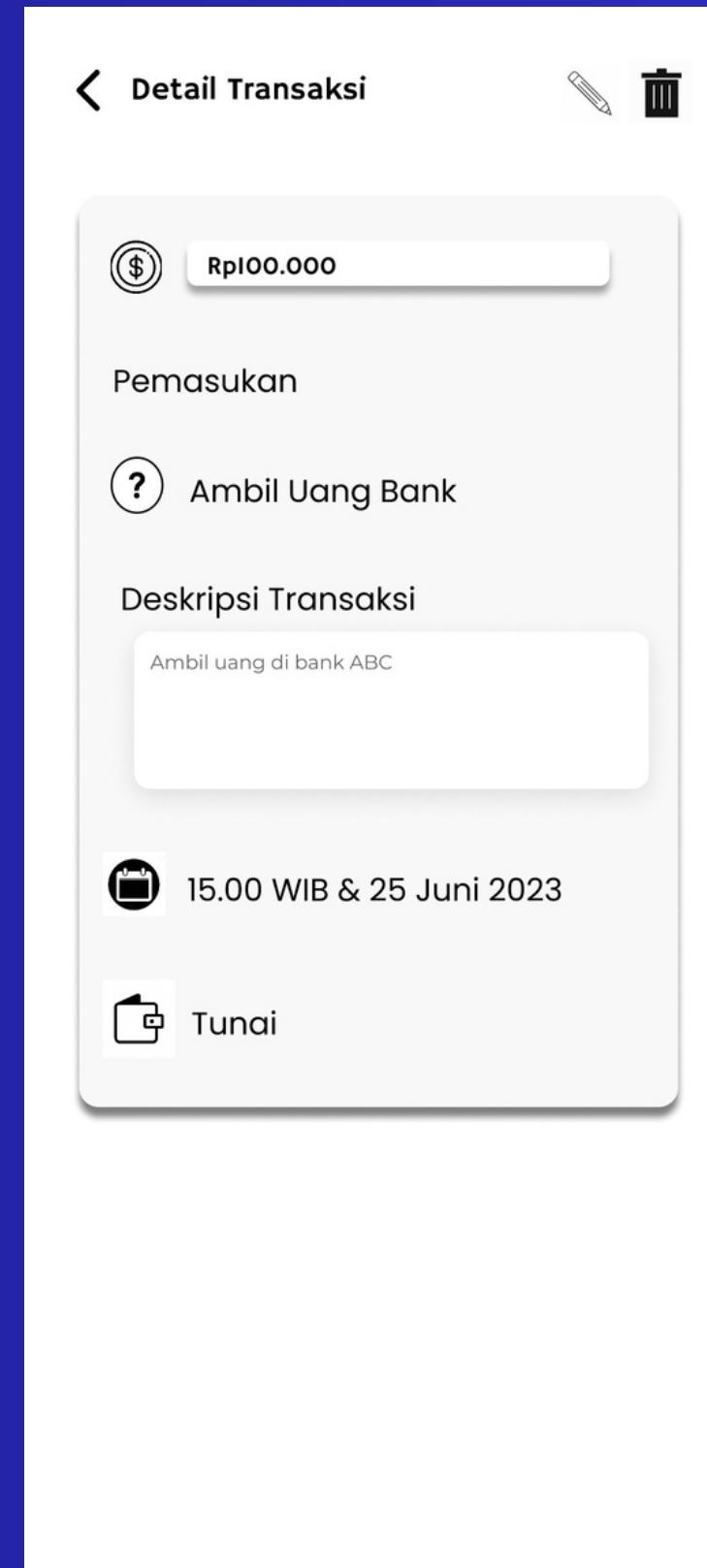
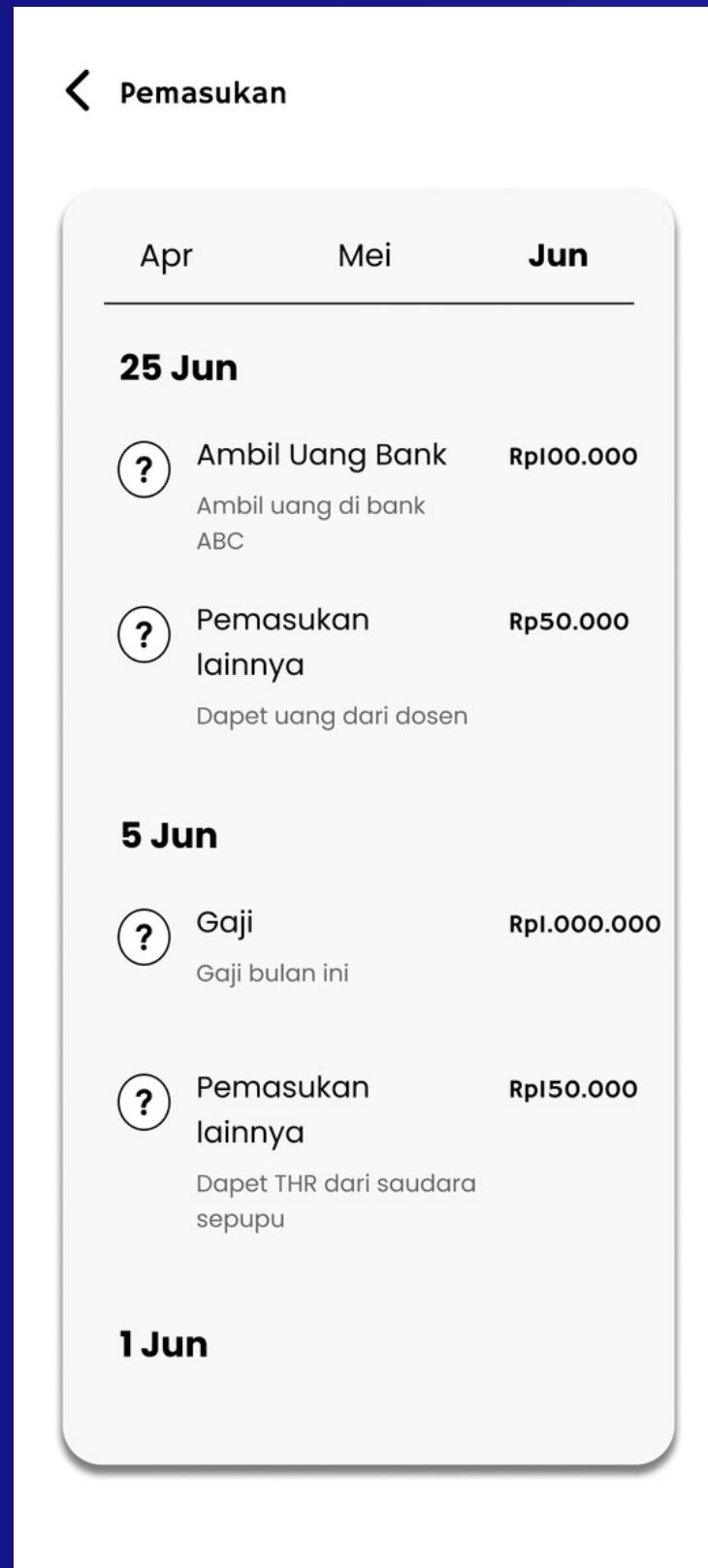
Mock Up

- Detail Transaksi Pemasukan -



Mock Up

- Detail Transaksi Pemasukan -



KOCEKU

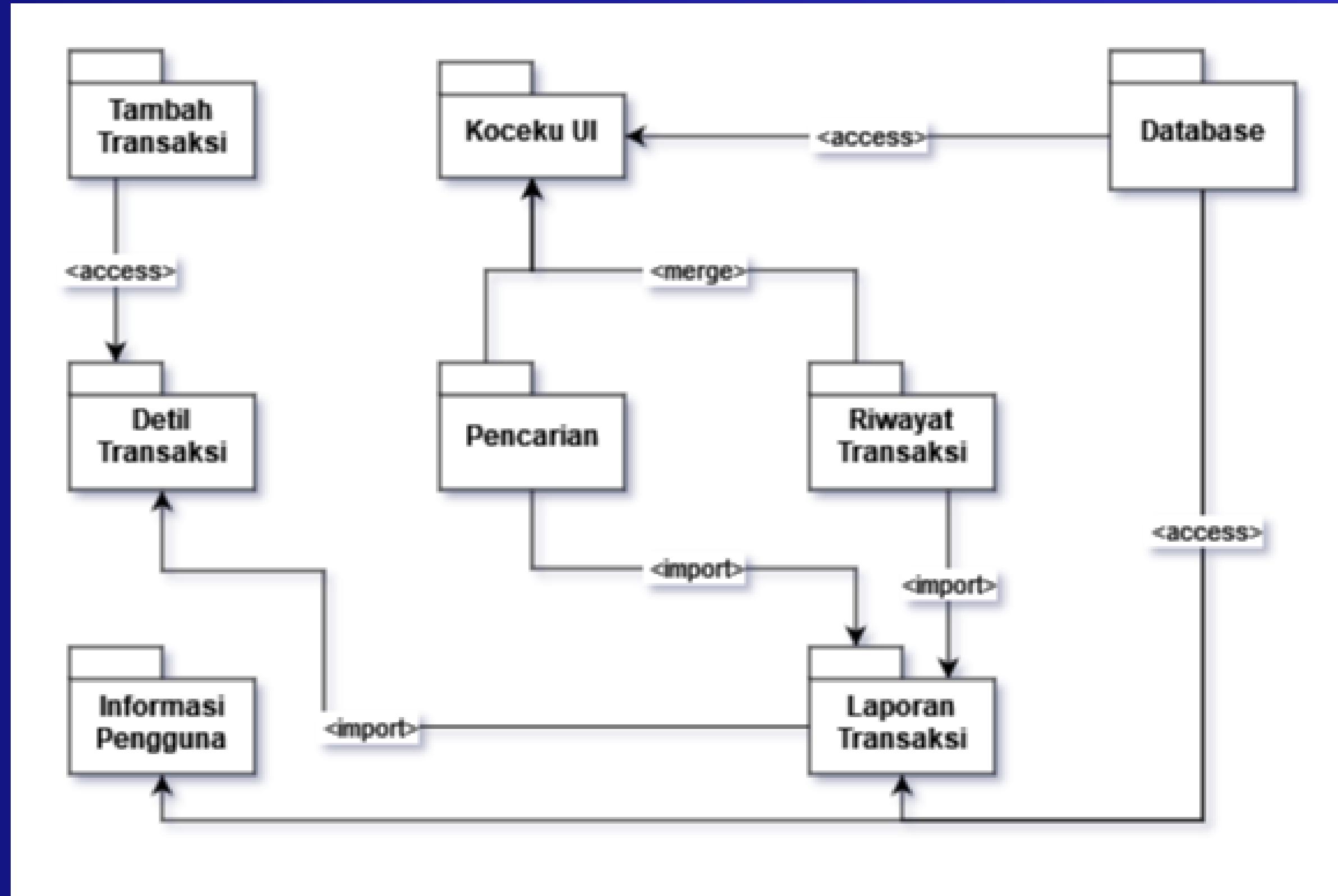
**Terima Kasih
Atas
Atensinya!**



NOTES:

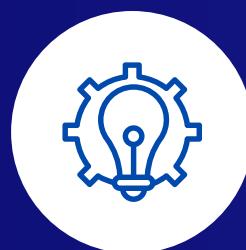
- **TAMBAHIN LAGI USER STORY**
- **TAMBAHIN LAGI DFD**
- **Belum tau (Perlu tambahin "Kebutuhan System (SKPL)" ama "" Tabel Risiko) ga???**
- **yang paling banyak nilainya kalo banyak "teorinya"**
- **tampilkan diagram/grafik, paling bagus tuh diagram**

Package Diagram



PEMBATAS

Produk Dan Penetapan Harga



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien dignissim. Nulla in sollicitudin sapien.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien dignissim. Nulla in sollicitudin sapien.



Bisnis

Inovasi Yang Lebih Besar

Perusahaan

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien dignissim. Nulla in sollicitudin sapien. Vestibulum a neque consectetur felis mollis vehicula eu nec sem. Mauris sed ex quis elit imperdiet facilisis. Aliquam erat volutpat.



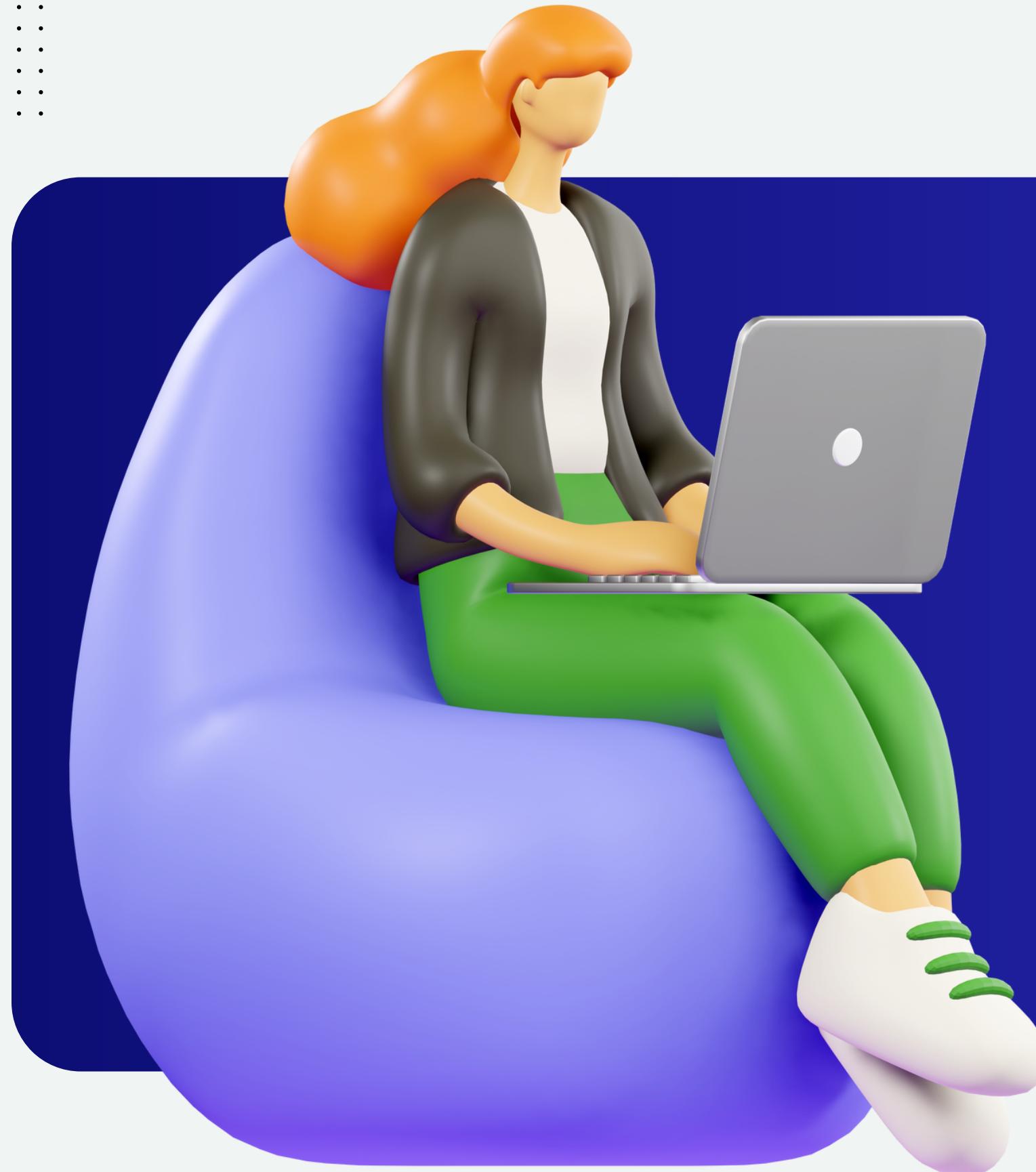
Bisnis

Promosi Dan Riset Pemasaran

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien dignissim. Nulla in sollicitudin sapien. Vestibulum a neque consectetur felis



Produk Bahan Baku



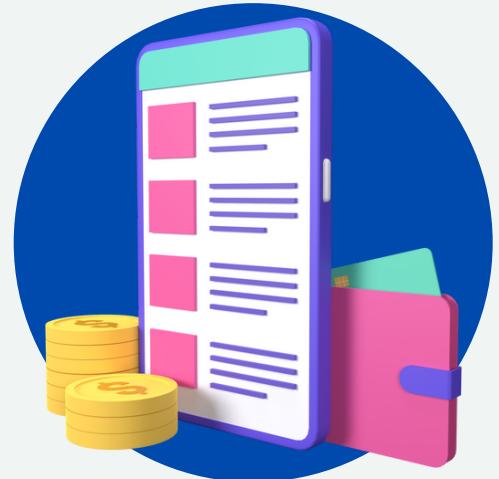
Bisnis

Manajemen Dan Organisasi

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien dignissim. Nulla in sollicitudin

Tips Membangun Bisnis

Gunakan Media Sosial



Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit.
Suspendisse molestie

Riset Pasar



Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit.
Suspendisse molestie

Membuat Website



Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit.
Suspendisse molestie

Bisnis



Pendekatan Berbasis Data

➤ Perkembangan Teknologi

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien dignissim. Nulla in sollicitudin sapien. Vestibulum a neque consectetur felis

Bisnis

Tantangan Bisnis Modern

- Kompetisi Yang Ketat
- Produk Yang Mudah Di Tiru

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien dignissim. Nulla in sollicitudin sapien. Vestibulum a neque consectetur felis





Bisnis

Manajemen Pemasaran

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie massa ac odio euismod, sit amet rutrum sapien

Bisnis

Terima Kasih Atas Waktunya

Oleh Anna Katrina Marchesi

