Nama: Umi Fatihaturrohmah

NIM: 234110601047

Prodi: 1 INF A

Matkul: Dasar-dasar Pemograman

TUGAS UAS

Judul Projek: Money Manager

A. Laporan project

- Latar Belakang: Pengalaman pribadi kemana uang saya hilang

- Alasan:

Mencatat dan mengelola pengeluaran dan pemasukan yang diterima

- Tujuan:

Agar lebih tau keuangan saya digunakan untuk apa saja dan lebih terstruktur pengeluaran keuangan saya

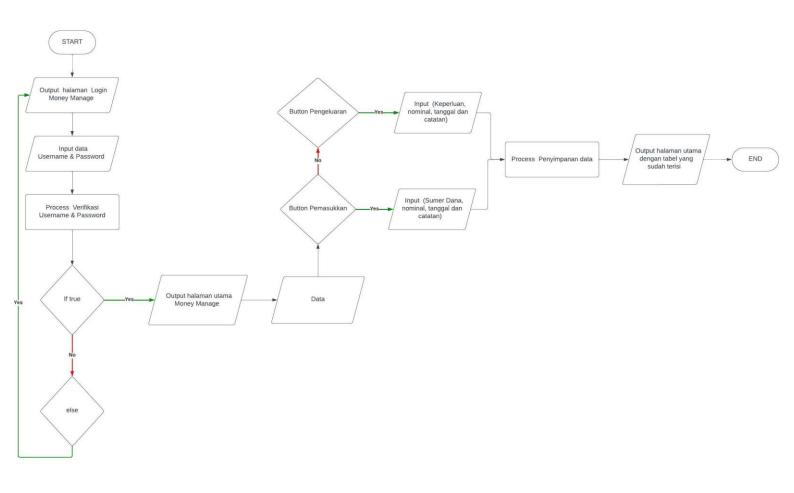
- Manfaat :

Memudahkan melihat perincian pengeluaran dan pemasukan serta meminimalisir pemborosan (hedonisme)

B. Algorithma

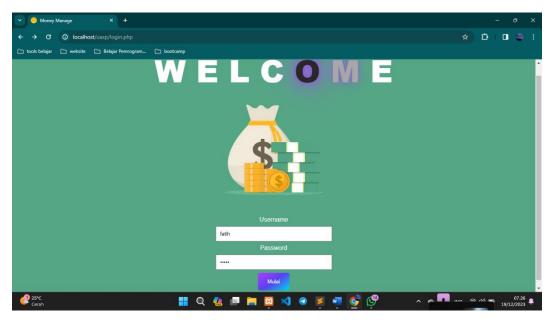
- 1. Kunjungi halaman login (localhost/uas/login.php)
- 2. Masukkan username(admin) & password (admin)
- 3. Apabila username & password salah maka akan reload otomatis dan tetap berada di halaman login
- 4. Apabila berhasil akan lanjut ke halaman utama Money Manage
- 5. pengguna bisa memilih tombol untuk mengisi catatan pengeluaran atau pemasukan
- 6. Masuk pada halaman pengeluaran atau pemasukkan inputkan form tersebut
- 7. Lalu klik tombol masuk apabila itu pemasukkan atau keluar apabila itu pengeluaran
- 8. setelah tersubmit Anda akan dibawa kembali ke halaman utama Money Manage yang mana sudah terisi data yang telah Anda inputkan
- 9. Apabila Anda ingin menghapus semua catatan, Anda bisa pilih menu di pojok kiri atas dengan nama clear all data
- 10. Untuk logout terletak pada menu garis 3 pojok kiri atas

C. Flowchart

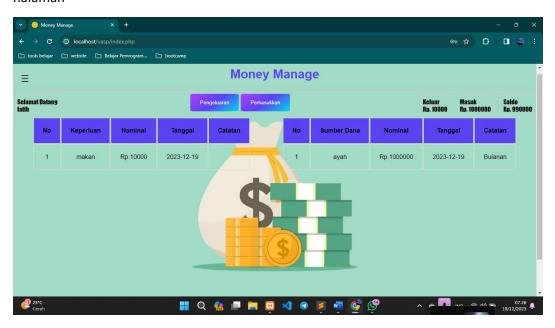


D. Screenshot

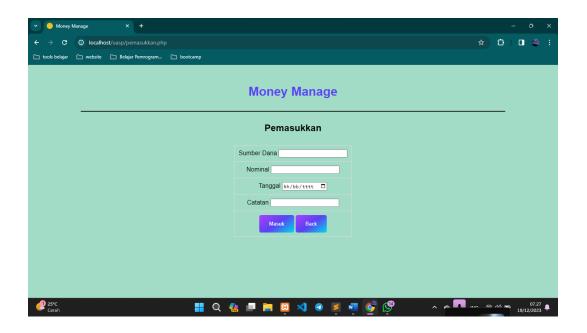
1. Halaman login yang akan dilihat oleh pengguna saat awal memasuki website dan pengguna memasukkan username dan password.

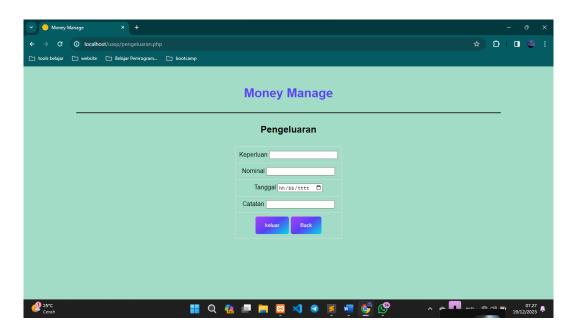


2. Halaman Utama yang catatan pengeluaran dan pemasukan, pengguna dapat mencatat dengan mengklik tombol pemasukkan atau pengeluaran lalu akan pindah halaman



3. Halaman input catatan pemasukkan atau pengeluaran lalu klik masuk atau keluar





- 4. Menu lambang garis 3 tedapat beberapa fitur:
- a. pengeluaran dan pemasukkan untuk dapat langsung ke halaman input catatan
- b. lalu ada clear all data untuk menghapus semua riwayat catatan
- c. Logout digunakan setelah selesai

