

APLIKASI PENCATAT KEUANGAN BERBASIS ANDROID



Nama: Isep Lutpi Nur

NPM: 2113191079

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SANGGA BUANA YPKP BANDUNG
2022**

BAB I PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Uang merupakan alat tukar barang yang resmi di Indonesia. Uang juga sangat penting di zaman sekarang ini, terutama bagi para pelaku usaha. Bagi pelaku usaha, keuangan sangat penting untuk didokumentasikan, karena itu merupakan hal yang sangat riskan.

Pencatatan keuangan merupakan hal yang penting dilakukan, agar tersusunnya suatu pemasukan dan pengeluaran. Namun dengan mencatat secara akan membutuhkan banyak waktu, sedangkan para pelaku usaha harus semaksimal mungkin memanfaatkan waktu yang dimilikinya.

Penelitian skripsi ini bertujuan untuk mempermudah pelaku usaha dengan sebuah aplikasi keuangan untuk membantu para penjual dalam mencatat pengeluaran dan pemasukan. Aplikasi ini hadir secara offline dengan menggunakan basis data lokal, agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya, meskipun tidak sedang mengaktifkan koneksi internet.

1. 2. Identifikasi Masalah

Pencatatan pengelolaan keuangan dalam penjualan dan pemasukan dalam suatu toko biasanya masih manual di tulis tangan, dalam itu bisa saja terdapat kesalahan atau pun data nya hilang yang bisa menyebabkan kerugian.

1. 3. Rumusan Masalah / Research Questions

Uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- A. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat membantu masyarakat umum khususnya penjual toko untuk melakukan pencatatan keuangan?

B. Bagaimana proses dari pengujian aplikasi tersebut?

1. 4. Tujuan / Research Objectives

Membuat sistem informasi keuangan untuk pencatatan alur keluar masuk keuangan serta pencatatan seperti utang piutang yang akan memudahkan pengelola toko.

1. 5. Ruang lingkup / batasan masalah

Terdapat beberapa ruang lingkup yang ada dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- A. Aplikasi ini belum dibekali dengan system keamanan yang baik.
- B. Sistem hanya dapat melakukan pencatatan uang masuk dan keluar.
- C. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada Sistem Operasi Android minimal versi 5.0 (IoIipop)

1. 6. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua hal pokok, yaitu teknik pengumpulan data dan model pengembangan sistem.

1.6.1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.2. Wawancara

Wawancara ialah teknik pengumpulan data dengan cara tatap muka serta tanya jawab secara langsung antara pengumpul data dan peneliti terhadap narasumber. Pada tahap ini, penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada penjual toko yang sering melakukan transaksi.

1.6.3. Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis mencari referensi teori yang relevan dengan studi kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut didapatkan dari jurnal, buku, situs-situs internet dan artikel laporan penelitian.

1.6.4. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan system ini menggunakan pengembangan perangkat lunak. Proses pengembangan perangkat lunak merupakan suatu penerapan struktur pada pengembangan suatu perangkat lunak. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan sistem, memberikan panduan untuk mengembangkan sistem, dan memberikan panduan untuk menyelesaikan proyek pengembangan sistem melalui tahapan-tahapan tertentu. Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Sekuensial Linier (Waterfall Development Model). Model Sekuensial Linier atau sering disebut Model Pengembangan Air Terjun (Waterfall) adalah suatu proses perkembangan perangkat lunak secara berurutan, dimana kemajuan perangkat lunak dipandang sebagai terus mengalir ke bawah diibaratkan sebagai air terjun.

1. Analisis Kebutuhan Software

Pada proses ini dilakukan penganalisaan serta pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja atau performansi, dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada user. Untuk dapat membuat aplikasi tersebut, penulis menggunakan Android Studio versi 4.1.

2. Desain & Penulisan Kode

Pada proses ini, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses penulisan kode. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

Setelah proses desain selesai, selanjutnya dilakukan proses pengkodean untuk menerjemahkan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dalam skripsi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman Dart.

3. Pengujian

Pada proses ini, aplikasi yang telah dibuat akan kita uji logika dan tampilan layarnya. Pengujian ini dilakukan agar kita mengetahui apakah hasil aplikasi tersebut sesuai atau tidak.

4. Support / Implementasi

Sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman Dart menggunakan Android Studio versi 4.1.

1. 7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah dengan membaginya dalam beberapa BAB, diantaranya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang dari permasalahan yang dihadapi, rumusan masalah, sistematika penulisan, metode penelitian dan ruang lingkup.

BAB II : STUDI PUSTAKA

Berisikan tentang pembahasan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, seperti konsep dasar model pengembangan sistem, konsep dasar pemrograman, dan peralatan pendukung sistem yang dijadikan sebagai nujukan dalam melakukan penelitian.

BAB III: ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM BERJALAN

Berisikan tentang penjelasan mengenai analisa perancangan sistem yang akan dibangun, yang meliputi proses memperoleh data, desain sistem, serta tahapan analisis dan klasifikasi data.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisikan tentang implementasi dan pengujian serta analisa hasil penelitian terhadap properti dari aplikasi android. Sehingga bisa diketahui apakah sistem tersebut sanggup menyelesaikan permasalahan yang dihadapi serta sesuai dengan tujuan dari penelitian dari tugas akhir ini.

BAB V : PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang.

BAB II STUDI PUSTAKA

2. 1. Aplikasi

Hengky W. Pramana, menjelaskan bahwa aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas maupun pekerjaan, misalnya; pelayanan masyarakat, aktivitas perniagaan, periklanan, permainan, dan berbagai aktivitas lainnya.

2. 2. Pencatat

Catat (mencatat) adalah praktik merekam informasi yang diambil dari sumber lain. Dengan mencatat, penulis merekam inti dari informasi, membebaskan pikiran mereka dari keharusan untuk mengingat semua informasi, sedangkan pencatat merupakan alat untuk mencatat.

2. 3. Keuangan

Ridwan dan Inge menjelaskan bahwa keuangan merupakan ilmu dan juga seni dalam mengelola uang yang dapat memengaruhi kehidupan setiap orang maupun setiap organisasi. Keuangan sangat berhubungan erat dengan proses, dengan lembaga, dengan pasar, dan dengan instrumen yang terlibat di dalam transfer uang antar individu maupun antara bisnis dan pemerintahan

2. 4. Android

Android merupakan sistem operasi bagi telepon pintar berbasis Linux, dan merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan untuk saat ini, mengalahkan IOS dan system operasi lainnya. Android menyediakan platform terbuka yang bernama Android Studio bagi para pengembang untuk menciptakan

dan mengembangkan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan oleh bermacam perangkat.

2. 5. Generasi Android

Sejak pertama kali diluncurkan hingga saat ini, Android telah memiliki lebih dari 30 versi level API, dimana tiap versi memiliki kode atau nama tersendiri. Kode atau nama dari versi-versi Android dimulai dari A sampai P seperti Aestro, Blender, Cupcake, Eclair, Froyo, Gingerbread, Honeycomb, Ice Cream Sandwich, Jelly Bean, Kitkat, Lollipop, Marshmallow, Nougat, Oreo, Pie, Android 10. Adapun versi Android terbaru saat ini yaitu Android 11 dan akan terus berkembang.

2. 6. Android Studio

Android Studio merupakan *Integrated Development Environment* atau singkatnya biasa disebut sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android, yang didasarkan pada IntelliJ IDEA. Selain sebagai editor kode, Android Studio juga menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat membantu Anda menjadi lebih produktif saat membuat aplikasi Android, seperti:

- Sistem *build* berbasis *Gradle* yang fleksibel
- Template kode dan integrasi GitHub untuk membantu anda membuat fitur aplikasi umum dan mengimpor kode sampel
- Framework dan alat pengujian yang lengkap
- Terdapat dukungan C++ dan NDK
- Terdapat dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, yang memudahkan untuk integrasi Google Cloud Messaging dan App Engine.

2. 7. Kotlin

Kotlin merupakan sebuah Bahasa pemrograman berorientasi objek yang mulai dikembangkan pada 2010 oleh JetBrains, yang akhirnya pertama kali dirilis secara resmi pada Februari 2016 dengan versi 1.0.

2. 8. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis data dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi, dalam penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

2. 9. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Sukanto dan Shalahuddin menerangkan tentang pengembangan serta perencanaan sistem perangkat lunak menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model air terjun (waterfall)[19]. Penjelasan mengenai diagram waterfall adalah sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat memberikan pemahaman seperti apa sistem yang dibutuhkan pengguna (user).

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem aplikasi termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antar muka, dan prosedur kode program. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam kode program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada sistem secara dari segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran (output) yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Sistem akan mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke pengguna (user). Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2. 10. Unit Testing

Unit Testing merupakan sebuah pengujian yang memvalidasi unit kode secara individual. Tujuan dari unit testing adalah untuk memastikan bahwa setiap unit perangkat lunak dapat berjalan sesuai fungsi yang sudah ditentukan. Telah disebutkan sebelumnya bahwa di dalam unit test, kita tidak memerlukan perangkat Android atau emulator untuk menjalankan pengujian, melainkan IDE (Android Studio) saja. Kemudian hasil dari pengujian akan ditampilkan pada konsol Android Studio. *Unit testing* ini merupakan pengujian yang dapat menggantikan *whitebox testing*, karena pengujian ini berjalan secara otomatis agar mengurangi *human error*.

2. 11. Instrumentation Testing

Instrumentation Testing digunakan untuk menguji behavior dari aplikasi Ketika pengguna berinteraksi dengan *User Interface*[25]. *Instrumentation Testing* ini merupakan pengujian yang dapat menggantikan *blackbox testing*, karena pengujian ini berjalan secara otomatis agar mengurangi *human error*.

DAFTAR SITASI

- [1] R. USMAN, “Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran,” *Yuridika*, vol. 32, no. 1, p. 134, 2017, doi: 10.20473/ydk.v32i1.4431.
- [2] H. Chaidar, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan,” *J. Kebijak. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 184–192, 2014.
- [3] H. Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 31, 2017, doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.
- [4] S. S. ABDUL HAKIM, “IDENTIFIKASI POLA KHAS SPEKTRA INFRA MERAH PROTEIN KULIT, KIKIL DAN RAMBAK BABI DAN SAPI Oleh,” 2011.
- [5] A. Mirzaqon, “Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library,” *J. BK UNESA*, no. 1, pp. 1–8, 2018.
- [6] K. A. Muhammad Imam Alfarisyi, Rispiana, “Rancangan Sistem Informasi Layanan Alumni Itenas Berbasis Web,” *J. Online Inst. Teknol. Nas.*, vol. 02, no. 01, pp. 132–143, 2014.
- [7] T. Hidayat and M. Muttaqin, “Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis,” *J. Tek. Inform. UNIS JUTIS*, vol. 6, no. 1, pp. 2252–5351, 2018, [Online]. Available: www.ccsenet.org/cis.
- [8] L. Belakang, “Bab I,” no. Sasmitodia, pp. 1–5, 2005.

- [9] N. Sekolah and A. Sekolah, “Pedoman wawancara pelaksanaan,” no. 6, pp. 10–11.
- [10] Y. P. P. Apriyanto¹, “Perancangan Aplikasi Web Penjualan Pakaian Muslim,” *J. Sist. Inf. Manaj. Basis Data*, vol. 03, no. 01, pp. 1–15, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/SIMADA/article/view/1603/1062>.
- [11] B. Huda and B. Priyatna, “Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce,” *Systematics*, vol. 1, no. 2, p. 81, 2019, doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.
- [12] P. B. Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*. 2008.
- [13] S. R. S and B. Inge, “No Title,” *Manaj. Keuangan, Ed. ke lima*, 2003.
- [14] P. Penggunaan, A. Android, and B. Appsgeyser, “JPE : Journal of Primary Education,” vol. 1, 2021.
- [15] Y. Nita, “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI TRIGONOMETRI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 1 CIPATUJAH,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., 2021.
- [16] A. Studio, “Mengenal Android Studio,” 2021. .
- [17] B. Góis Mateus and M. Martinez, “An empirical study on quality of Android applications written in Kotlin language,” *Empir. Softw. Eng.*, vol. 24, no. 6, pp. 3356–3393, 2019, doi: 10.1007/s10664-019-09727-4.
- [18] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *An Nabighoh J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Arab*, vol. 14, no. 01, p. 129, 2018.

- [19] S. Malek, “EvoDroid: Segmented Evolutionary Testing of Android Apps - Software Design and Analysis Laboratory,” *Fse,a*, pp. 599–609, 2014, [Online]. Available: <http://www.sdalab.com/projects/evodroid>.
- [20] M. Karami, M. Elsabagh, P. Najafiborazjani, and A. Stavrou, “Behavioral analysis of android applications using automated instrumentation,” *Proc. - 7th Int. Conf. Softw. Secur. Reliab. Companion, SERE-C 2013*, pp. 182–187, 2013, doi: 10.1109/SERE-C.2013.35.

LITERATURE REVIEW

No	Title	Author	Year	Objective	Conclusion	Next Study
1	Perancangan Aplikasi Keuangan Mahasiswa Berbasis Mobile	I Gusti Ngurah Anom Cahyadi Putra	2017	Untuk mengatur keuangan, mahasiswa memerlukan perencanaan yang detail. Mahasiswa memerlukan alat bantu yang berupa aplikasi mobile	Aplikasi ini merupakan plikasi sederhana yang meliputi pencatatan anggaran, pemasukan dan pengeluaran	Perlu pembuatan sistem pencatatan secara periodik, pengembangan grafik, dan ekspor ke dalam excel
2	Aplikasi Pencatatan Keuangan Pribadi dengan Analisa SWOT Menggunakan Algoritma Sequential Search Berbasis Mobile	Citra Tri Lestari, Fitri Latifah	2019	semakin tingginya kesibukan pada masyarakat, menjadi kurang efisien untuk mengelolah keuangannya. Aplikasi Catatan Keuangan Harian Pribadi dibuat untuk smartphone sehingga dapat mempermudah masyarakat mencatat pengeluaran maupun pemasukan dimana dan kapanpun kita berada.	Aplikasi dibuat menggunakan algoritma sequential search dengan pengembangan perangkat lunak menggunakan metode water fall	Menggunakan algoritma yang lebih kuat di sisi keamanan
3	Aplikasi Pembuatan Laporan Keuangan Berbasis Web	Dadi Rosadi, Ussi Lousiani	2012	Dokumentasi transaksi yang dirasa kurang terintegrasi karena tidak ada keterhubungan data. Dengan aplikasi ini semoga menjadi lebih baik.	Dokumentasi transaksi kurang terintegrasi, proses pembuatan laporan yang cukup lama, dapat mengetahui laporan keuangan tanpa memerlukan proses rekapitulasi transaksi.	
4	Pemanfaatan Aplikasi Akuntansi Berbasis Android (Siapik) Untuk Meningkatkan Administrasi Keuangan UMKM	Lucky Radi Rinandiyana, Deasy Lestary Kusnandar, dan Agi Rosyadi	2020	UMKM sulit berkembang karena sistem akuntansinya. Melalui pelatihan dan pendampingan ini diharapkan terdapat peningkatan pemahaman pencatatan keuangan menggunakan sistem informasi aplikasi pencatatan informasi keuangan (SIAPIK) berbasis Android.	Pencatatan keuangan yang sesuai dengan standar akan menambah akses bagi UMKM pada lembaga keuangan resmi.	Program pengabdian dilakukan secara berkala, dan bagi UMKM untuk mengubah pola pikirnya, yaitu pengelolaan yang baik menghasilkan yang baik juga.

5	Pencatatan dan Pembukuan Via Aplikasi Akuntansi UMKM di Sidoarjo	Muhammad Agus Muljanto	2020	Minimnya pengetahuan tentang akuntansi menyulitkan dalam pembuatan laporan keuangan. Penyuluhan dan pendampingan bagi UMKM sangat penting	Kegiatan penyuluhan dan pendampingan dalam pengabdian masyarakat ini ikut berkontribusi dalam menambah pengetahuan dan pemahaman dari peserta	
6	Penerapan Aplikasi Keuangan Berbasis Android “Si Apik” pada Penyusunan Laporan Keuangan UMKM Biofarmakaka Desa Limbangan Kendal	Bayu Wiratama, Kriswanto, Sri Rahayu, Amhar Rais Nugraha, Yudha Satriawan	2019	Tujuan penelitian ini meningkatkan pemahaman pengetahuan dasar pencatatan keuangan dan meningkatkan kemampuan mengoperasikan aplikasi keuangan berbasis android “SI APIK” melalui edukasi dan pelatihan pembukuan keuangan berbasis android “SI APIK”	pengabdian ini berhasil meningkatkan tingkat pemahaman dasar-dasar pembukuan keuangan dan meningkatkan pemahaman & ketrampilan	merekrut anggota keluarga atau saudara terdekat untuk membantu dalam pengelolaan administratif keuangan usaha melalui aplikasi berbasis android yang praktis dan gratis serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
7	Pengaplikasian Sistem Informasi Pencatatan Keuangan pada Koperasi Serba Usaha Karya Mentulik	Astri Ayu Purwati, Febdwi Suryani, Muhammad Luthfi Hamzah	2020	Kelompok tani merupakan satu wadah bagi para anggotanya untuk melakukan gerakan bersama dalam usaha pertanian. Tim pengabdian merancangkan sistem informasi berupa sistem pencatatan akuntansi. Pengurus telah memperoleh manfaat dan mampu membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien	terciptanya pengelolaan koperasi berbasis teknologi	kegiatan pengabdian ini dapat terus terlaksana

8	Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Web	Yiyin Kabiyoa, Tajuddin Abdillah, Nikmasari Pakaya	2018	Pencatatan data kas masuk dan kas keluar saat ini dilakukan secara konvensional. Berdasarkan masalah itu, penting untuk menerapkan sistem informasi akuntansi terkomputerisasi yang berfungsi untuk mendukung kelancaran proses bisnis usaha	Keunggulan Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Komputer yaitu memberikan informasi bagi semua tingkat manajemen	Aplikasi pencatat keuangan yang lebih terkomputasi
9	Sistem Pencatatan dan Pengolahan Keuangan Pada Aplikasi Manajemen Keuangan E-Dompet Berbasis Android	Ujang Juhardi, Khairullah	2019	Pencatatan keuangan dapat membantu seseorang untuk tetap berada pada kondisi keuangan yang stabil. Namun pencatatan laporan keuangan masih dilakukan secara manual. Dari permasalahan tersebut dibuatlah Aplikasi Manajemen Keuangan e-Dompet Berbasis Android	Aplikasi ini dapat mempermudah dalam mencatat dan mengelola pemasukan maupun pengeluaran dengan baik	Aplikasi dibuat menjadi online, dibuat di sistem IOS, dan tampilan yang diperbaiki lebih baik lagi
10	Sistem Pencatatan Keuangan Toko Berbasis Android	Willi Alham Romadony, Muhammad Ardianto, Wisnu Kartiko Arie Pangestu, Didih Rizki Chandranegara, Wildan Suharso	2019	Mengontrol keuangan dengan baik merupakan salah satu cara dalam memahami kondisi finansial demi perencanaan masa depan. Namun pada kebanyakan toko masih menggunakan catatan laporan keuangan dengan cara yang masih manual. Maka dari itu penulis akan membahas Bagaimana Pembuatan Sistem Pencatatan Keuangan Toko Berbasis Android. Sehingga manfaat dari penelitian ini adalah membantu seseorang dalam menghitung, mencatat dan mengelola pemasukan serta pengeluaran keuangannya menggunakan sebuah perangkat bergerak yang berbasis Android	Aplikasi ini dapat membantu dalam pengelolaan keuangan, dengan menggunakan android juga jadi mempermudah orang menggunakannya	Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk melakukan analisis terkait catatan keuangan yang lebih tematik pada kasus tertentu.

11	Analisis Penerapan Pencatatan Keuangan Berbasis SAK ETAP Pada Usaha Mikro Kecil Mengengah (UMKM) (Sebuah Studi Interpetatif Pada Peggy Salon)	Lilya Andriani, Anantawikrama Tungga Atmadja, Ni Kadek Sinarwati	2014	SAK ETAP merupakan salah satu standar keuangan yang ditetapkan untuk mempermudah UMKM menyusun dan menyajikan laporan keuangan yang lebih informatif. dalam implementasinya pencatatan keuangan yang dilakukan oleh UMKM masih jauh dari SAK ETAP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem pencatatan keuangan yang dilakukan secara manual dan masih sangat sederhana, alasan membuat pencatatan keuangan adalah untuk mempermudah pemilik dalam memberikan bonus kepada karyawannya	untuk terciptanya sektor UMKM dengan pengelolaan keuangan yang baik, professional dan berdaya saing, maka diperlukan unsur “keharusan” dalam implementasi pencatatan dan pelaporan	kepada para pelaku UMKM yang belum menerapkan akuntansi agar mulai menerapkan akuntansi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
12	Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Pada Desa Ngadirejan	Atik Rusmayanti	2015	Kantor ini masih menggunakan buku dalam pencatatan pengelolaan keuangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi pengelolaan keuangan yang lebih cepat, tepat guna, efektif dan efisien pada kantor desa Ngadirejan. Hasil dari penelitian ini adalah mempermudah pihak kantor desa Pringkuku dalam proses pengelolaan keuangan, membantu dalam proses penginputan data, pencarian data, dan laporan data uang, dapat meminimalisasi adanya kesalahan dan mengoptimalkan keamanan data.	Dengan aplikasi ini, pengelolaan keuangan jadi terbantu dan penyimpanan data pengelolaan keuangan tidak membutuhkan berkas yang banyak dan kurun waktu yang lebih lama	Menambahkan fitur-fitur yang lebih baik lagi yang lebih mempermudah dalam proses pencatatan, dan ditambahkannya sistem penggajian

13	Analisis Penerapan Aplikasi Keuangan Berbasis Android Pada Laporan Keuangan UMKM Mekarsari, Depok	Anita Ria	2018	Hasil penelitian ini di dapat bahwa dalam pencatatan keuangan menggunakan Aplikasi Keuangan android pada smartphone pemilik UMKM di wilayah Mekarsari, Depok, terbukti memudahkan dalam transaksi bisnis berupa pembelian-penjualan, hutang-piutang, pembayaran beban operasional dan lainnya,	sistem pencatatan manual akan menghasilkan laporan keuangan yang kurang akurat dan tidak sesuai standar pelaporan keuangan. Sedangkan setelah diterapkannya membuat laporan keuangan menggunakan aplikasi keuangan berbasis android yang dapat digunakan dari smartphone yang dimiliki terbukti menghasilkan laporan keuangan yang mulai baik dan akurat	Bagi pelaku UMKM yang masih menggunakan sistem manual untuk berpindah menggunakan teknologi aplikasi keuangan pada smartphone yang dimiliki sehingga akan membuat kinerja keuangan UMKM menjadi lebih baik
14	teknologi aplikasi keuangan pada smartphone yang dimiliki sehingga akan membuat kinerja keuangan UMKM menjadi lebih baik	Aris Sanulika, Julian Maradina, Suciatai Muanifah	2020	Tujuan umum kegiatan ini untuk membantu UMKM dalam mengatasi persoalan-persoalan pencatatan laporan keuangan	Kegiatan ini mampu menambah wawasan peserta UMKM dalam manajemen keuangan untuk mengelola arus kas usahanya	Kegiatan serupa dibuat semenarik mungkin agar dapat menjaring lebih banyak UMKM
15	Pemanfaatan Aplikasi Mobile untuk Pencatatan Keuangan pada Usaha Banten di Bhuana Asri Dalung	Rosalia Hadi, I Gede Nika Wirawan, I Gusti Ngurah Ady Kusuma, Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti	2021	Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu Ibu Kadek Suli mengetahui laba/rugi usahanya dan menambah wawasan Ibu Kadek Suli mengenai pemanfaatan aplikasi mobile selain untuk hiburan, yaitu Ibu Kadek Suli juga dapat menggunakannya untuk pencatatan keuangan dan pembuatan laporan bulanan, Ibu kadek Suli tidak pernah melakukan pencatatan jumlah pemasukan maupun pengeluaran, sehingga tidak mengetahui laba/rugi usahanya	Masyarakat dapat mengetahui dan memahami pemanfaatan aplikasi mobile selain untuk hiburan saja, bisa untuk pencatatan keuangan dan pembuatan laporan bulanan.	