

## **Pelatihan Perancangan Prototipe Aplikasi Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Fitur Budgeting, Tagging, Aset, dan Laporan Bulanan Otomatis**

**Riesty Herlia Mawarti<sup>1</sup>, Taqrim Ibadi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Binadarma, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Riesty Herlia Mawarti

**E-mail:** [riestyherliaa@gmail.com](mailto:riestyherliaa@gmail.com)

### **Abstrak**

*Perkembangan teknologi digital, khususnya aplikasi berbasis Android, membuka peluang pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan keuangan pribadi secara lebih efektif. Namun, masih banyak masyarakat yang mengalami kesulitan dalam melakukan pencatatan keuangan secara teratur, mengatur anggaran, serta memantau aset dan laporan keuangan bulanan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada peserta dalam merancang prototipe aplikasi Android manajemen keuangan pribadi yang dilengkapi dengan fitur budgeting, tagging transaksi, pengelolaan aset, serta laporan bulanan otomatis. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahapan persiapan, penyampaian materi, praktik perancangan prototipe, serta evaluasi hasil pelatihan. Peserta diberikan pemahaman konsep dasar manajemen keuangan pribadi serta pendampingan langsung dalam merancang antarmuka dan alur aplikasi menggunakan pendekatan prototyping. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep pengelolaan keuangan digital dan menghasilkan rancangan prototipe aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi keuangan dan keterampilan pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan keuangan pribadi secara mandiri.*

**Kata kunci** - pengabdian masyarakat, aplikasi Android, manajemen keuangan pribadi, prototipe, budgeting

### **Abstract**

*The development of digital technology, particularly Android-based applications, provides opportunities to improve the effectiveness of personal financial management. However, many people still experience difficulties in recording financial transactions regularly, managing budgets, and monitoring assets and monthly financial reports. This community service activity aims to provide training on designing an Android application prototype for personal financial management equipped with budgeting features, transaction tagging, asset management, and automatic monthly reports. The implementation method consists of preparation, material delivery, hands-on prototype design practice, and evaluation. Participants were introduced to basic concepts of personal financial management and guided directly in designing application interfaces and workflows using a prototyping approach. The results indicate that participants were able to understand digital financial management concepts and produce application prototype designs that meet user needs. This training is expected to enhance financial literacy and digital skills in managing personal finances independently.*

**Keywords** - community service, Android application, personal financial management, prototype, budgeting

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat, khususnya pada perangkat mobile berbasis Android, telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam pengelolaan keuangan pribadi. Kemudahan akses terhadap layanan keuangan digital, dompet elektronik, dan transaksi non-tunai menyebabkan meningkatnya jumlah serta kompleksitas transaksi harian. Namun, peningkatan tersebut tidak selalu diimbangi dengan kemampuan masyarakat dalam mencatat, mengelola, dan mengevaluasi kondisi keuangan secara terstruktur. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kontrol terhadap pengeluaran, lemahnya perencanaan anggaran, serta kurangnya kesadaran terhadap aset yang dimiliki.

Permasalahan utama yang sering ditemui di masyarakat meliputi ketidakkonsistenan dalam pencatatan transaksi keuangan, kurangnya perencanaan anggaran (budgeting), minimnya klasifikasi transaksi (tagging), serta tidak adanya pemantauan aset secara terintegrasi. Padahal, fitur-fitur tersebut merupakan komponen penting dalam membentuk perilaku keuangan yang sehat dan berkelanjutan. Aplikasi manajemen keuangan pribadi berbasis Android dengan fitur budgeting, tagging, pencatatan aset, dan laporan bulanan otomatis dinilai mampu menjadi solusi digital yang praktis dan relevan dengan kebutuhan masyarakat Indonesia.

pada pelatihan perancangan prototipe aplikasi Android manajemen keuangan pribadi. Pelatihan tidak hanya bertujuan memperkenalkan konsep literasi keuangan digital, tetapi juga membekali peserta dengan pemahaman praktis mengenai perancangan alur sistem, antarmuka pengguna, serta integrasi fitur utama aplikasi keuangan.

## METODE

Metode prototyping merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan sistem informasi yang berfokus pada pembuatan model awal sistem (prototype) sebelum dikembangkan menjadi sistem yang bersifat final. Pendekatan ini digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam serta memungkinkan terjadinya proses iteratif antara perancang dan pengguna melalui kegiatan perancangan, evaluasi, dan penyempurnaan desain. Metode prototyping dinilai tepat diterapkan dalam pengembangan aplikasi manajemen keuangan pribadi karena kebutuhan dan kebiasaan pengguna dalam mengelola keuangan sering kali bersifat dinamis serta belum terdefinisi secara rinci pada tahap awal.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, metode prototyping digunakan sebagai dasar pelaksanaan pelatihan perancangan aplikasi Android manajemen keuangan pribadi yang dilengkapi dengan fitur budgeting, tagging transaksi, pengelolaan aset, serta laporan bulanan otomatis. Metode ini dipilih untuk memberikan pemahaman praktis kepada peserta mengenai proses perancangan aplikasi berbasis kebutuhan pengguna, sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta dalam merancang solusi digital yang relevan dengan permasalahan keuangan sehari-hari.

Pelaksanaan metode prototyping dilakukan secara bertahap melalui proses identifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi, studi literatur, serta diskusi dengan peserta pelatihan terkait kebiasaan pencatatan keuangan, perencanaan anggaran, dan pemantauan aset. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dirumuskan kebutuhan sistem yang kemudian dijadikan dasar dalam perancangan awal antarmuka pengguna (user interface) dan alur sistem aplikasi. Perancangan mencakup tampilan halaman beranda, fitur pencatatan transaksi pemasukan dan pengeluaran, pengelompokan transaksi melalui fitur tagging, modul pencatatan aset, serta visualisasi laporan keuangan bulanan secara otomatis.

Proses pengembangan prototipe dilakukan secara visual menggunakan perangkat lunak desain antarmuka digital tanpa langsung membangun sistem fungsional secara penuh. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk lebih fokus pada struktur, alur penggunaan, dan keterpaduan antarfitur aplikasi. Selama proses perancangan, dilakukan diskusi dan umpan balik secara langsung untuk menyempurnakan desain prototipe agar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman pengguna.

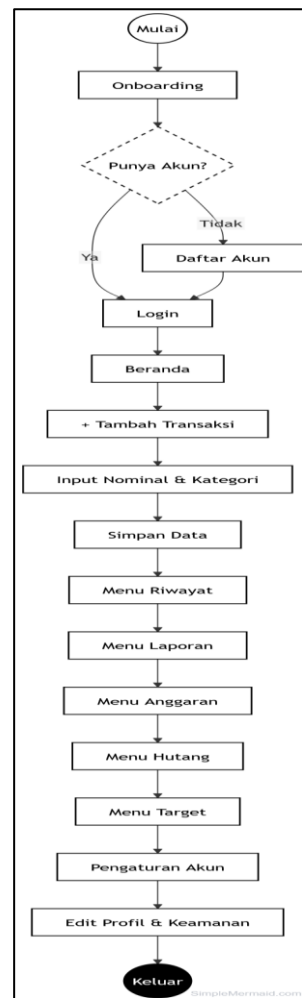
---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Hasil prototipe yang dihasilkan kemudian divalidasi secara konseptual dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta kesesuaian alur logika aplikasi sebagai alat bantu pengelolaan keuangan pribadi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Flowchart user digunakan untuk menggambarkan alur penggunaan aplikasi oleh pengguna secara umum. Alur ini dimulai dari proses login, pencatatan transaksi pemasukan dan pengeluaran, pengelompokan transaksi menggunakan fitur *tagging*, pengaturan anggaran (*budgeting*), hingga melihat laporan keuangan bulanan secara otomatis. Flowchart user disusun untuk memberikan gambaran sederhana mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi sehingga mudah dipahami oleh peserta pelatihan.



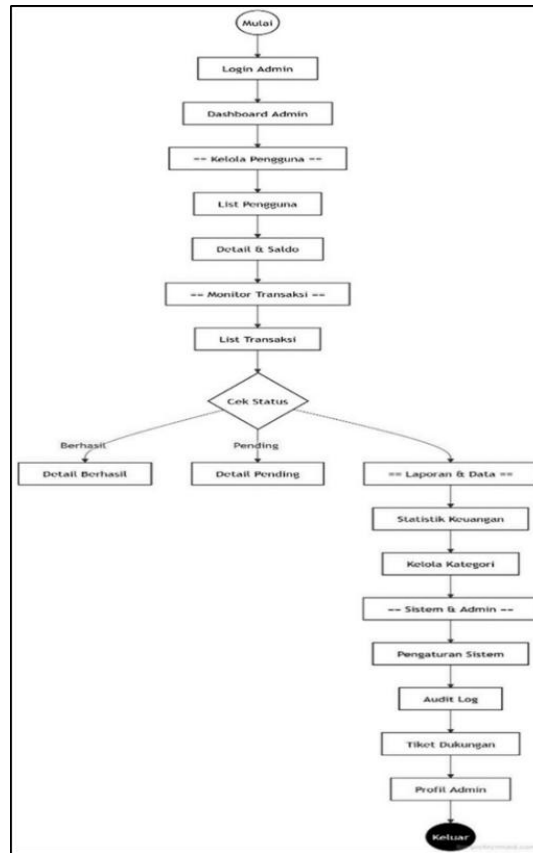
Gambar 1.

Flowchart User Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi

Keberadaan flowchart user membantu peserta memahami urutan proses penggunaan aplikasi secara menyeluruh. Dengan visualisasi alur ini, peserta dapat mengetahui hubungan antarfitur dan memahami bagaimana data transaksi yang dicatat akan diolah menjadi laporan keuangan bulanan.

Flowchart admin menggambarkan alur pengelolaan sistem oleh admin sebagai pendukung operasional aplikasi. Proses yang ditampilkan meliputi pengelolaan data kategori transaksi, pemeliharaan data sistem, serta pengelolaan informasi pendukung aplikasi. Flowchart ini digunakan

sebagai gambaran konseptual untuk menunjukkan perbedaan peran antara pengguna dan admin dalam sistem.



Gambar 2.

Flowchart Admin Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi

Flowchart admin berfungsi sebagai alat bantu dalam menjelaskan struktur pengelolaan aplikasi kepada peserta, khususnya dalam memahami bagaimana data yang digunakan pada aplikasi dikelola secara terpusat agar sistem dapat berjalan dengan baik.

Dashboard merupakan halaman utama yang ditampilkan setelah pengguna berhasil masuk ke aplikasi. Pada halaman ini ditampilkan ringkasan informasi keuangan, seperti total pemasukan, total pengeluaran, serta sisa anggaran pada periode tertentu. Tampilan dashboard dirancang dengan konsep sederhana dan informatif agar pengguna dapat langsung mengetahui kondisi keuangan secara umum.



Gambar 3.

Tampilan Dashboard Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi

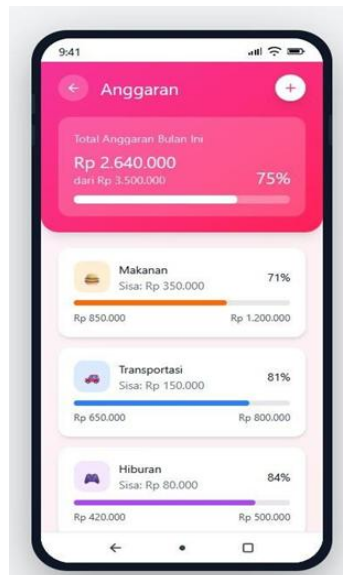
Halaman pencatatan transaksi digunakan untuk memasukkan data pemasukan dan pengeluaran secara manual. Pada halaman ini, pengguna dapat menentukan kategori transaksi serta menambahkan *tag* sesuai kebutuhan. Fitur tagging memungkinkan pengguna mengelompokkan transaksi secara lebih fleksibel berdasarkan tujuan tertentu, seperti kebutuhan rumah tangga, pendidikan, atau hiburan.



**Gambar 4.**

Tampilan Pencatatan Transaksi dan Fitur Tagging

Fitur budgeting memungkinkan pengguna untuk menetapkan batas pengeluaran pada setiap kategori. Selain itu, aplikasi juga menyediakan fitur pengelolaan aset yang digunakan untuk mencatat aset yang dimiliki, seperti tabungan atau aset lainnya. Kedua fitur ini dirancang untuk membantu pengguna tidak hanya mencatat arus kas, tetapi juga memahami kondisi keuangan secara menyeluruh.

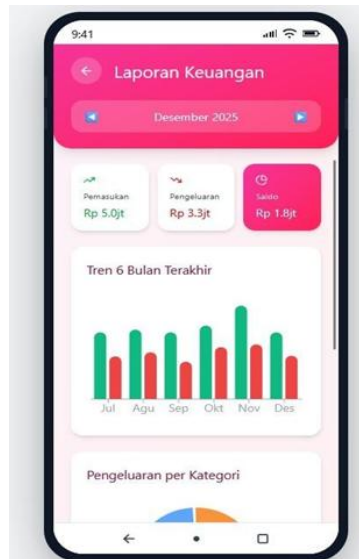


**Gambar 5.**

Tampilan Fitur Budgeting dan Pengelolaan Aset

Laporan keuangan bulanan disajikan dalam bentuk visual grafik dan ringkasan data. Laporan ini dihasilkan secara otomatis berdasarkan data transaksi yang telah dicatat sebelumnya. Penyajian

laporan dalam bentuk grafik bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengevaluasi kondisi keuangan pada periode tertentu.



**Gambar 6.**  
Tampilan Laporan Keuangan Bulanan Otomatis

Laporan ini membantu pengguna dalam mengambil keputusan keuangan yang lebih tepat berdasarkan informasi yang tersaji secara ringkas dan mudah dipahami.

Dokumentasi kegiatan menunjukkan proses pelaksanaan pelatihan perancangan prototipe aplikasi manajemen keuangan pribadi. Kegiatan meliputi penyampaian materi, praktik perancangan prototipe, serta diskusi dan pendampingan peserta. Dokumentasi ini menjadi bukti pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



**Gambar 7**  
Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Peserta

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan perancangan prototipe aplikasi Android manajemen keuangan pribadi telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan kegiatan.

Pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai pengelolaan keuangan pribadi serta pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pencatatan dan evaluasi keuangan. Melalui pendekatan perancangan prototipe, peserta dapat memahami alur penggunaan aplikasi dan keterkaitan antarfitur secara lebih sistematis.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan rancangan prototipe aplikasi yang mencakup fitur budgeting, tagging transaksi, pengelolaan aset, dan laporan keuangan bulanan otomatis. Prototipe yang dihasilkan memiliki alur yang jelas dan tampilan antarmuka yang sederhana, sehingga berpotensi menjadi dasar pengembangan aplikasi manajemen keuangan pribadi yang mudah digunakan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi keuangan digital dan keterampilan pemanfaatan teknologi pada masyarakat.

Sebagai saran, pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada implementasi prototipe menjadi aplikasi yang bersifat fungsional dan dapat digunakan secara langsung oleh masyarakat. Selain itu, kegiatan pengabdian serupa dapat dikembangkan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta penambahan materi terkait keamanan data dan evaluasi penggunaan aplikasi. Penulisan artikel selanjutnya juga disarankan untuk melibatkan pengukuran dampak kegiatan secara kuantitatif agar manfaat pengabdian dapat diidentifikasi secara lebih komprehensif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada INET Palembang selaku mitra kegiatan yang telah memberikan dukungan dan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, Bapak Taqrim Ibadi, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses pelaksanaan kegiatan dan penyusunan artikel. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., & Saputro, I. A. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi penjualan buku digital berbasis mobile dengan metode prototype. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2(2), 528–537.
- Azizah, N., Sani, A., Rezki, A., Raihan, F., & Artha, I. G. (2023). Perancangan prototype interface atau UI pada layanan penjualan berbasis mobile menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia*, 1(1), 1–6.
- Dewi, N. L. P. A., & Santika, I. W. (2021). Perancangan user interface dan user experience aplikasi keuangan berbasis mobile menggunakan metode prototyping. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(2), 112–120.
- Fernando, F. (2020). Implementasi e-commerce berbasis web pada Toko Denia Donuts menggunakan metode prototype. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(2), 66–77.
- Hadi, S., & Prabowo, A. (2020). Penerapan metode prototyping dalam pengembangan aplikasi berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 789–796.
- Lestari, P., & Nugroho, A. (2020). Penerapan user-centered design pada pengembangan aplikasi mobile. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 6(1), 45–53.
- Maulana, R., & Kurniawan, D. (2022). Pengembangan aplikasi pencatatan keuangan pribadi berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 18(2), 156–165.
- Maulida, N. H. (2022). Studi literatur penerapan metode prototype dan waterfall dalam pembuatan sebuah aplikasi atau website. *Repository Universitas Palangkaraya*.
- Oktaviani, S. N., Aziz, C. F., & Sulthon, B. M. (2022). Analisa UI/UX sistem informasi penjualan berbasis mobile menggunakan metode prototype. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2(6), 225–233.

- Pratiwi, D., & Handayani, P. W. (2021). Mobile application adoption for personal finance management: A user perspective. *Procedia Computer Science*, 197, 205–212.
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). Prototype sistem informasi bimbingan dan konseling menggunakan Figma. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(2), 540–551.
- Senubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). Pembuatan desain UI/UX dengan metode prototyping pada aplikasi layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 1–10.
- Suryani, M., Fathya, A., Firman, D. R., & Sunaryo, I. R. (2021). Prototype sistem reservasi daring dokter gigi di RSGM berbasis user centered design. *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Informatika)*, 17(3), 221–237.
- Thio, F., & Evi, Y. (2020). Evaluasi kepuasan pengguna sistem informasi manajemen pada Rumah Sakit Siloam Sriwijaya Palembang menggunakan metode HOT-Fit (Disertasi doctoral). *Universitas Bina Darma*.