

RANCANG BANGUN APLIKASI REKAPITULASI PEMBUKUAN PENGINAPAN BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: PENGINAPAN IBU YUYUM)

Rifky Al Farezal, Intan Purnamasari, E. Haodudin Nurkifli

Informatika, Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. H.S. Ronggowaluyo, Kec. Telukjambe Timur, Karawang, JawaBarat

rifkyalfarezal@gmail.com

ABSTRAK

Penerapan teknologi dalam pengelolaan pembukuan pada industri perhotelan telah banyak diterapkan pada hotel berskala besar, meningkatkan efisiensi pengelolaan data. Namun berdasarkan data yang diperoleh di Pantai Cipatujah, Tasikmalaya, banyak hotel dan penginapan yang masih menggunakan sistem manual untuk mengelola pembukuan, seperti penginapan Ibu Yuyum. Penginapan ini menghadapi kesulitan dalam mengakses data yang dibutuhkan karena sering tercampur dengan data lain, serta risiko kehilangan, kerusakan, dan kesalahan dalam perhitungan data. Penelitian ini bertujuan mengatasi masalah tersebut dengan merancang dan membangun aplikasi berbasis Android untuk mengelola rekapitulasi pembukuan hotel atau penginapan. Aplikasi ini dibangun menggunakan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart dapat menciptakan tampilan *user-friendly* dan memungkinkan pengembangan lintas *platform* dengan satu kode program. Metode yang digunakan adalah *prototype*. Metode ini dapat memberikan gambaran pembuatan aplikasi saat klien tidak dapat menjelaskan kebutuhan secara jelas. Hasil penelitian ini adalah aplikasi berbasis Android yang meningkatkan efisiensi perekapan pembukuan, mempermudah akses, serta mengurangi risiko kehilangan, kerusakan, dan kesalahan pengelolaan data. Diharapkan aplikasi ini tidak hanya bermanfaat bagi Penginapan Ibu Yuyum, tetapi juga dapat diadopsi oleh penginapan lain di daerah tersebut.

Kata kunci : Aplikasi, Android, Rekapitulasi, Flutter, Dart, Prototype

1. PENDAHULUAN

Teknologi telah berperan penting dalam perkembangan industri, tidak terkecuali industri perhotelan. Dengan menerapkan teknologi dalam pengelolaan pembukuan sebuah hotel atau penginapan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan tersebut. Banyak pelaku usaha dalam industri ini yang sudah menerapkan sistem yang dapat mempermudah dalam melakukan rekap, pencatatan dan perhitungan data secara otomatis. Namun, masih banyak hotel atau penginapan berskala kecil yang belum menerapkan teknologi ini, seperti data yang didapatkan penulis dalam tabel di bawah ini,

Tabel 1. Hotel atau penginapan dan sistem rekapitulasi yang digunakan

Nama Hotel atau Penginapan	Sistem Rekapitulasi yang Digunakan
Penginapan Ibu Yuyum	Manual
Taman Yokima Resort Hotel & Restaurant	Excel
HomeStay Arion	Manual
Sederhana	Manual
Penginapan RK	Manual
Panghegar	Manual
Penginapan Mutiara	Manual
Srikandi	Manual
Pantai Indah	Manual
Cahaya	Manual
Melati	Manual

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat bahwa banyak penginapan berskala kecil di daerah Pantai Cipatujah,

Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat yang masih menggunakan sistem manual dalam mengelola rekap pembukuan seperti data keuangan, data kamar serta data reservasi tamu yang dicatat dalam buku. Sistem manual ini dapat mengurangi efisiensi pengelolaan karena membutuhkan waktu lebih, kesalahan pencatatan atau perhitungan, serta kesulitan dalam mengakses data yang dibutuhkan[1].

Penginapan Ibu Yuyum merupakan penginapan berskala kecil di daerah Pantai Cipatujah yang masih menggunakan sistem manual dalam mengelola rekapitulasi pembukuan keuangannya. Pengelola penginapan tersebut memiliki permasalahan yang sama yaitu kesulitan dalam mengakses data yang dibutuhkan karena banyak data - data yang tercampur dengan data lain.

Oleh karena itu, untuk membantu mempermudah pengelolaan rekapitulasi pembukuan, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi android yang dapat membantu merekap pembukuan pada Penginapan Ibu Yuyum sehingga dapat meningkatkan efisiensi serta mempermudah dalam mengakses data yang dibutuhkan. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework* flutter dan bahasa pemrograman dart. Penggunaan *framework* dan bahasa pemrograman tersebut dapat menciptakan aplikasi dengan tampilan yang lebih *user-friendly* serta memungkinkan pengembangan lintas *platform* dalam satu kode yang sama.

Tahapan dalam penelitian ini menggunakan metode *prototype*. Metode ini dapat menjelaskan kebutuhan pengembangan dengan lebih rinci yang mana hal tersebut tidak bisa dijelaskan oleh pengguna

[2]. Dengan menggunakan metode ini, pengembang dan pengguna dapat berinteraksi terus menerus selama pengembangan aplikasi sehingga aplikasi yang dihasilkan akan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penggunaan *framework* flutter, bahasa pemrograman dart, serta metode *prototype* diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang sesuai kebutuhan dan meningkatkan efisiensi pengelolaan rekapitulasi pembukuan pada penginapan Ibu Yuyum. Kemudian hasil dari penelitian ini juga, diharapkan dapat diadopsi oleh pelaku usaha serupa di daerah tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini berfungsi sebagai gambaran bagi peneliti dalam memperkuat teori yang diterapkan dalam penelitian yang dilakukan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anggraini dan Sobri yang berjudul "Aplikasi Rekapitulasi Barang Habis Pakai Penyediaan Logistik Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kota Prabumulih" memiliki permasalahan yaitu kesulitan dalam pengelolaan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan aplikasi yang dibuat dapat membantu mempermudah dalam melakukan pencatatan data[3].

Penelitian yang dilakukan oleh Viska terkait perekapan data yang dilakukan secara manual memiliki permasalahan yaitu kesulitan pengelolaan dan rawan kehilangan data. Penelitian ini berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Transaksi Penjualan Barang Online Pada Kogoma Store". Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pengelolaan data serta melakukan penyimpanan ke dalam *database* sehingga dapat mengurangi risiko kehilangan data.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Umitasari bertujuan untuk mengelola pembukuan sebuah hotel atau penginapan. Sistem manual yang memiliki risiko kesalahan dan keracunan data merupakan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi yang dapat membantu serta mengurangi risiko pengelolaan pembukuan penginapan[4].

2.2. Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan sebuah proses dalam membuat atau menciptakan sistem serta melakukan perubahan atau perbaikan terhadap sistem yang sudah dibuat, baik secara keseluruhan maupun sebagian[5].

2.3. Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah program yang telah dibuat yang dapat menjalankan berbagai macam perintah yang terkait dengan pemecahan masalah[6]. Aplikasi berguna dalam meningkatkan efisiensi, mempermudah pengelolaan data, memberikan

informasi, serta memberikan hiburan kepada pengguna.

2.4. Rekapitulasi

Rekapitulasi merupakan kegiatan untuk melakukan perekapan, meringkaskan suatu data, serta mendapatkan informasi dari berbagai kertas kerja yang dikumpulkan[7]. Dengan melakukan perekapan maka akan membantu mempermudah dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan.

2.5. Pembukuan

Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2007 menyatakan bahwa pembukuan adalah kegiatan pencatatan yang sistematis untuk mengumpulkan data serta informasi keuangan. Ini mencakup aset, kewajiban, ekuitas, pendapatan, dan pengeluaran, serta nilai perolehan dan penjualan barang atau jasa. Kegiatan ini diakhiri dengan penyusunan laporan keuangan, yaitu neraca dan laporan laba rugi untuk periode tertentu[12].

2.6. Android

Android merupakan platform pada perangkat seluler yang dibangun menggunakan sistem operasi linux, middleware serta berbagai macam aplikasi[8].

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *prototype*. Metode *prototype* merupakan serangkaian tahapan dalam pengembangan sistem yang lebih menekankan pada prinsip model yang berfungsi[9]. Ketika pengguna tidak dapat menjelaskan kebutuhan pengembangan secara lebih jelas, maka metode ini dapat mengatasi hal tersebut karena dalam metode ini memungkinkan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang akan dibuat serta melakukan interaksi terus menerus antara pengguna dan pengembang selama proses pengembangan sehingga hasil akhir dari penelitian ini dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna[2].

Terdapat beberapa tahapan dalam metode *prototype* ini, di antaranya:

3.1. Komunikasi

Tahapan awal dalam metode ini yaitu melakukan komunikasi dengan pengguna untuk mengetahui permasalahan dan mendapatkan berbagai informasi terkait kebutuhan selama proses pengembangan sistem.

3.2. Perencanaan Secara Cepat

Tahapan ini dilakukan perencanaan terkait solusi yang dapat diterapkan untuk memenuhi segala kebutuhan sistem. Solusi tersebut dibuat dalam bentuk – fitur yang akan ada dalam sistem yang dibuat.

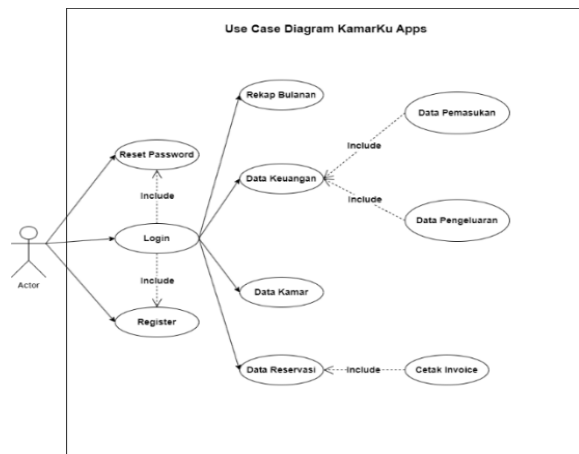
3.3. Pemodelan Rancangan Secara Cepat

Tahapan ini dilakukan representasi rancangan sistem yang digambarkan menggunakan diagram

Unified Modeling Language (UML). Diagram yang digunakan dapat dilihat dibawah ini

3.4. Use case diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem[12]. Use case diagram aplikasi ini dapat dilihat dalam gambar berikut.

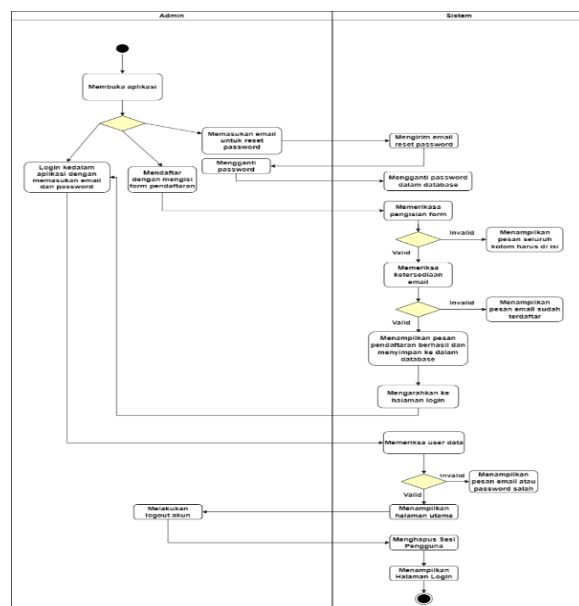


Gambar 1. Use case diagram

Berdasarkan gambar 1 terdapat beberapa interaksi atau use case yang bisa dilakukan oleh aktor di antaranya masuk aplikasi, menggunakan fitur rekap bulanan, data keuangan, data kamar serta data reservasi.

3.5. Activity diagram

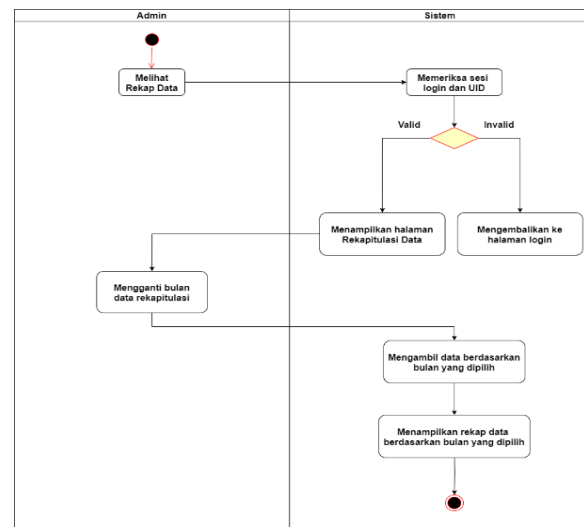
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan aktivitas use case yang terjadi dalam sistem[10]. Activity diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Activity diagram masuk aplikasi

Berdasarkan gambar 2 pengguna dapat masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan email dan

username yang sudah terdaftar. Jika pengguna belum memiliki akun, maka pengguna diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui menu *regist*. Kemudian jika pengguna lupa *password* yang digunakan dalam akun, maka pengguna dapat mereset *password* tersebut dalam menu *reset password* dengan memasukkan *email* yang digunakan.

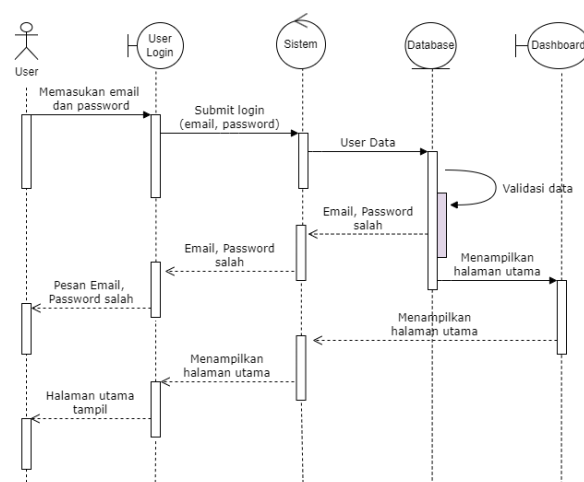


Gambar 2. Activity diagram melihat data

Gambar 3 menunjukkan aktivitas sistem dalam menampilkan rekapitulasi pengguna yang sudah *login*. Data rekapitulasi ditampilkan berdasarkan UID. Pengguna juga dapat mengubah waktu data yang ditampilkan sesuai kebutuhan. Untuk fitur lainnya prosesnya hampir sama, tetapi yang membedakan hanyalah proses pengambilan data dari database sesuai fitur yang dipilih pengguna.

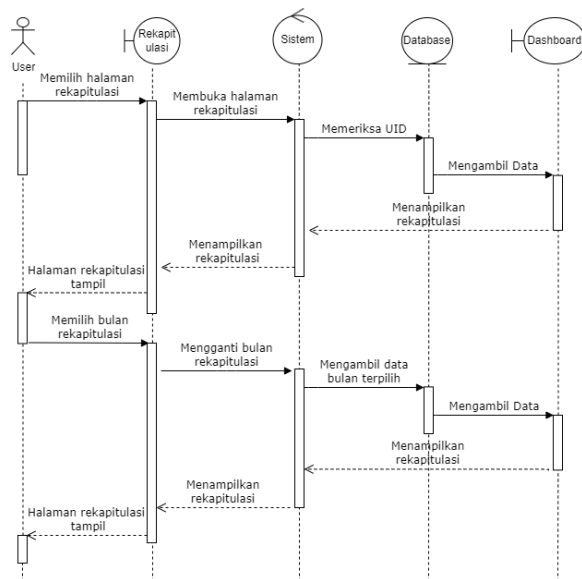
3.6. Sequence diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas yang terjadi dalam sistem[10]. Sequence diagram aplikasi ini dapat dilihat dalam gambar berikut,



Gambar 4. Sequence diagram login

Gambar 4 menunjukkan alur ketika pengguna akan masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar.

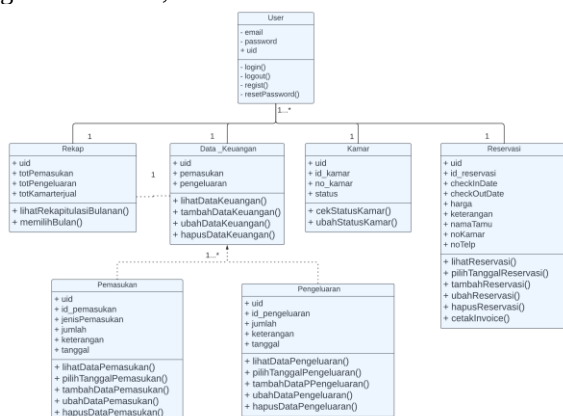


Gambar 5. Sequence diagram data rekapitulasi

Gambar 5 merupakan alur ketika pengguna akan melihat rekap pembukuan bulanan. Alur untuk fitur lain dibedakan dengan proses pengambilan data yang dilakukan oleh sistem berdasarkan fitur yang dipilih pengguna.

3.7. Class diagram

Class diagram merupakan gambaran dari struktur sistem yang digambarkan berdasarkan definisi kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem[10]. Struktur kelas dalam aplikasi ini dapat dilihat dalam gambar berikut,



Gambar 6. Class diagram

Gambar 6 menunjukkan struktur kelas yang terdapat dalam aplikasi ini. Terdapat kelas *User* yang terdiri dari *email*, *password*, dan *uid* dengan kardinalitas satu ke banyak kelas (1 ...*). Selain itu, ada beberapa kelas seperti *Rekap*, *Kamar*, dan *Reservasi* yang memiliki kardinalitas satu ke satu (1) dengan kelas *User*. Kelas *Data_Kuangan* memiliki kardinalitas satu ke banyak dengan kelas *Rekap* dan

User. Selanjutnya, kelas *Pemasukan* dan *Pengeluaran* merupakan bagian dari kelas *Data_Kuangan* dan juga memiliki ketergantungan terhadapnya. Dengan kata lain, struktur kelas ini menunjukkan hubungan dan ketergantungan antara berbagai entitas dalam sistem, di mana kelas *User* berperan sebagai inti dengan berbagai hubungan kardinalitas terhadap kelas-kelas lain.

3.8. Kontruksi

Tahapan ini dilakukan implementasi berdasarkan rancangan yang sudah dibuat kedalam kode program menggunakan *framework* flutter dan bahasa pemrograman dart.

3.9. Penyerahan

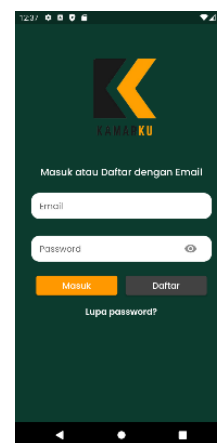
Tahapan akhir dari penelitian ini yaitu tahapan penyerahan, yang mana dalam tahapan ini dilakukan penyerahan serta melakukan pengujian menggunakan metode *black box testing* untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dibuat. Hasil dari pengujian tersebut akan dievaluasi dan jika diharuskan ada perubahan atau penambahan maka akan dilakukan implemetasi hasil dari *feedback* yang didapatkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan berdasarkan tahapan – tahapan yang terdapat dalam metode *prototype* menghasilkan hasil sebagai berikut,

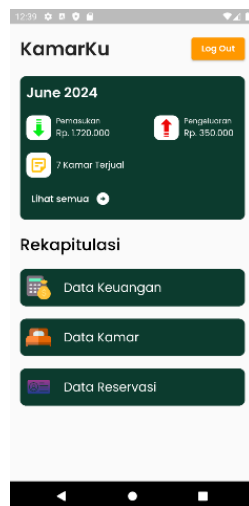
4.1. Kontruksi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi rancangan yang sudah dibuat ke dalam kode program dengan menggunakan *framework* flutter dan bahasa pemrograman dart. Berikut merupakan tampilan dari aplikasi yang sudah dibuat,



Gambar 7. Tampilan halaman *login*, *regist*, *reset password*

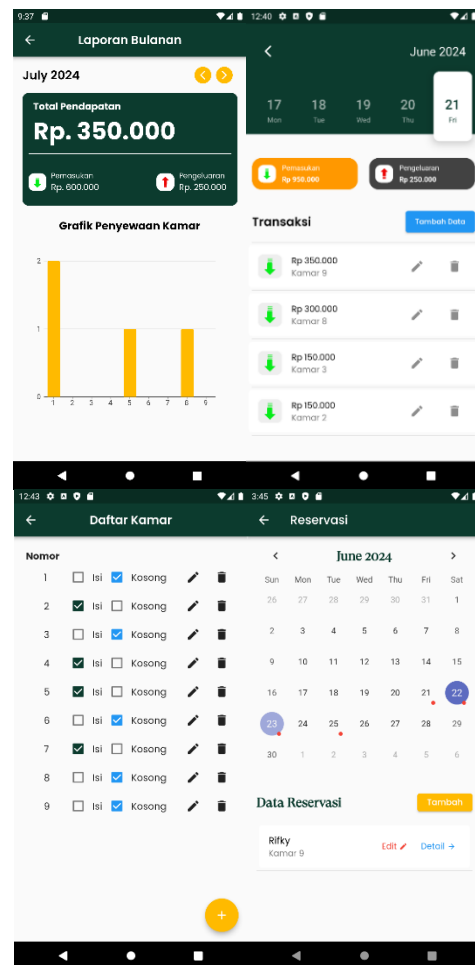
Gambar 7 merupakan tampilan dari halaman untuk *login* bagi pengguna yang sudah memiliki akun. Kemudian halaman *regist* yang merupakan halaman untuk daftar bagi pengguna yang belum memiliki akun. Halaman *reset password* untuk pengguna yang akan mengatur ulang *password* akunya.



Gambar 8. Tampilan halaman utama

Gambar 8 merupakan tampilan dari halaman utama aplikasi ini setelah pengguna berhasil masuk. Dalam halaman tersebut terdapat beberapa fitur utama dalam aplikasi ini di antaranya, fitur rekap data bulanan, data keuangan, data kamar, serta data reservasi.

Gambar 9 merupakan tampilan dari fitur – fitur yang terdapat dalam aplikasi ini di antaranya fitur rekap data bulanan, yang mana dalam halaman tersebut terdapat rekapan uang masuk, uang keluar, total keuangan, serta total penjualan kamar dalam kurun waktu satu bulan. Pengguna juga dapat mengubah waktu dari data yang ditampilkan dengan menekan tombol panah dalam halaman tersebut. Fitur kedua yaitu fitur untuk menampilkan data keuangan tiap tanggal, yang mana pengguna dapat mencatat setiap keuangan yang terjadi dalam penginapan tersebut. Fitur ketiga merupakan fitur data kamar, dalam fitur ini ditampilkan daftar kamar yang sudah dimasukkan oleh pengguna beserta status ketersediaan kamar tersebut. Fitur terakhir adalah fitur data reservasi yang mana dalam fitur ini pengguna dapat mencatat setiap reservasi tamu, kemudian fitur ini juga memberikan opsi untuk mencetak invoice dari pelanggan jika dibutuhkan.



Gambar 9. Tampilan halaman fitur – fitur aplikasi

4.2. Pengujian

Tahapan terakhir dalam metode *prototype* ini yaitu tahapan penyerahan kepada pengguna. Dalam tahapan ini juga dilakukan pengujian untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, yang hasilnya akan di evaluasi kemudian akan di lakukan implementasi jika terdapat perbaikan atau pun penambahan kebutuhan. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black box testing* untuk mengetahui fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan kode atau struktur program [11]. Berikut merupakan hasil pengujian yang dilakukan,

Tabel 2. Black box testing

Fitur	Kasus Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Masuk Aplikasi	Login, regist, reset password	Mengisi <i>form email</i> dan <i>password</i> yang sesuai	Masuk ke dalam Aplikasi	Sukses
		Mendaftar dengan <i>email</i> yang belum terdaftar	Menampilkan pemberitahuan “Email belum terdaftar atau Password Salah”	Sukses
		Mengatur ulang <i>password</i> dengan memasukkan <i>email</i> yang digunakan	Menampilkan pemberitahuan “Email belum terdaftar atau Password Salah”	Sukses
Fitur Rekapitulasi	Masuk dengan berbagai akun	Masuk dengan akun pengguna1	Menampilkan rekapitulasi dari akun pengguna1	Sukses
		Masuk dengan akun pengguna2	Menampilkan rekapitulasi dari akun pengguna2	Sukses

Fitur	Kasus Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
	Mengganti bulan rekapitulasi	Mengganti bulan rekapitulasi dengan menekan panah ganti bulan	Menampilkan data rekapitulasi berdasarkan bulan terpilih	Sukses
Fitur Data Keuangan	Melihat Data Keuangan	Menekan fitur Data Keuangan	Menampilkan halaman data keuangan berdasarkan pengguna yang sedang <i>login</i>	Sukses
	Memilih tanggal data keuangan	Mengganti tanggal data keuangan dengan memilih tanggal yang diinginkan	Menampilkan data keuangan berdasarkan tanggal terpilih	Sukses
	Menambah data keuangan	Mengisi seluruh <i>form</i> dan menekan simpan	Menampilkan pemberitahuan “Data berhasil disimpan” dan diarahkan kembali ke halaman data keuangan	Sukses
		Mengisi <i>form</i> tetapi terdapat <i>form</i> yang kosong	Menampilkan pemberitahuan “Semua kolom harus di isi”	Sukses
	Mengubah Data Keuangan	Memilih data pemasukan yang ingin diubah dan menekan tombol edit atau ubah	Menampilkan halaman edit data pemasukan dan <i>form</i> terisi data yang dipilih	Sukses
		Mengubah salah satu <i>form</i> dari data pemasukan kemudian menekan tombol simpan	Menampilkan pemberitahuan “Data berhasil diedit” dan diarahkan kembali ke halaman data keuangan	Sukses
		Mengubah dengan mengosongkan salah satu <i>form</i> dan menekan tombol simpan	Menampilkan pemberitahuan “Semua kolom harus di isi”	Sukses
	Menghapus data keuangan	Memilih data keuangan dan menekan tombol untuk hapus data	Menampilkan pesan konfirmasi hapus	Sukses
		Memilih konfirmasi “Ya”	Menampilkan pemberitahuan “Transaksi berhasil dihapus”	Sukses
		Memilih konfirmasi “Batal”	Menutup pesan konfirmasi	Sukses
Fitur Data Kamar	Melihat Data Kamar	Menekan menu data kamar	Menampilkan halaman data kamar berdasarkan pengguna yang sedang <i>login</i>	Sukses
	Menambah data kamar	Menekan tombol tambah data kamar	Menampilkan <i>form</i> tambah data kamar	Sukses
		Mengisi <i>form</i> tambah data kamar dan menekan tombol simpan	Menampilkan pesan “Data berhasil disimpan”	Sukses
		Menambah data kamar tetapi <i>form</i> kosong dan klik simpan	Menampilkan pemberitahuan “Nomor Kamar harus di isi”	Gagal
	Mengubah Status Kamar	Mengubah Status kamar dari terisi menjadi kosong dan sebaliknya	Mengubah status kamar	Sukses
	Mengubah data kamar	Memilih data kamar yang ingin diubah dan menekan tombol ubah atau edit	Menampilkan <i>form</i> ubah data kamar dengan <i>form</i> terisi data kamar yang terpilih	Sukses
		Mengubah data kamar dan klik tombol simpan	Menampilkan pemberitahuan “Data Kamar berhasil diperbaharui”	Sukses
		Mengubah data kamar dengan mengosongkan <i>form</i> dan klik simpan	Menampilkan pemberitahuan “Nomor kamar harus di isi”	Sukses
	Menghapus data kamar	Memilih data kamar dan menekan tombol hapus	Menampilkan pesan konfirmasi	Sukses
		Memilih konfirmasi “Hapus”	Menampilkan pesan “Data kamar berhasil di hapus”	Sukses
		Memilih konfirmasi “Batal”	Menutup pesan konfirmasi	Sukses
Fitur Data Reservasi	Melihat Data Reservasi	Memilih menu data reservasi	Menampilkan halaman data reservasi berdasarkan akun pengguna yang sedang <i>login</i>	Sukses
Reservasi	Memilih waktu data reservasi	Mengubah bulan reservasi yang ditampilkan dengan menekan tombol panah	Menampilkan data reservasi bulan terpilih	Gagal

Fitur	Kasus Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
	Menambah data reservasi	Menekan tombol tambah data reservasi	Menampilkan halaman <i>form</i> tambah data reservasi	Sukses
		Mengisi seluruh <i>form</i> tambah reservasi dan menekan tombol simpan	Menampilkan pesan “Data reservasi berhasil disimpan”	Sukses
		Mengisi <i>form</i> tambah reservasi, tetapi terdapat <i>form</i> yang kosong kemudian menekan tombol simpan	Menampilkan pesan “Semua kolom harus di isi”	Sukses
	Mengubah data reservasi	Memilih data reservasi kemudian menekan tombol edit	Menampilkan halaman <i>form</i> edit reservasi berisi data reservasi terpilih	Sukses
		Mengubah data reservasi dan menekan tombol simpan	Menampilkan pesan “Data reservasi berhasil diperbaharui”	Sukses
		Mengubah data reservasi dengan mengosongkan salah satu <i>form</i>	Menampilkan pesan “Semua kolom harus di isi”	Sukses
	Melihat detail Reservasi	Memilih data reservasi kemudian menekan tombol detail	Menampilkan halaman berisi data reservasi terpilih	Sukses
	Menghapus data reservasi	Pada halaman detail, memilih tombol hapus reservasi	Menampilkan pesan konfirmasi hapus	Sukses
		Memilih konfirmasi “Hapus”	Menghapus data reservasi dan kembali ke halaman data reservasi	Sukses
		Memilih konfirmasi “Batal”	Menutup pesan konfirmasi	Sukses
	Mencetak <i>invoice</i> reservasi	Pada halaman detail, memilih tombol cetak <i>invoice</i>	Menampilkan halaman <i>invoice</i> reservasi	Sukses
Fitur Data Kamar	Mengunduh <i>invoice</i> reservasi	Mengunduh <i>invoice</i> reservasi dengan menekan tombol unduh	Menampilkan pesan “ <i>Invoice</i> berhasil di unduh”	Sukses
		Memeriksa <i>invoice</i> reservasi dengan membuka <i>file</i> atau galeri perangkat	Gambar hasil unduhan tersimpan dalam <i>file</i> atau galeri perangkat	Sukses

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa pengujian akhir yang telah melewati dua kali tahapan iterasi untuk memperbaiki fitur yang bermasalah serta menambahkan fitur untuk mengunduh *invoice*, fitur – fitur tersebut sudah berjalan baik. Dari pengujian tersebut didapatkan *feedback* dari pengguna yang mana fitur – fitur yang sudah dibuat dapat membantu dalam mengelola rekam pembukuan penginapan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi rekapitulasi pembukuan berbasis Android untuk penginapan Ibu Yuyum telah berhasil dilakukan menggunakan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart. Aplikasi ini telah berjalan dengan baik dan optimal berdasarkan pengujian *black box testing*. Aplikasi ini mampu membantu dalam mengelola penginapan dengan fitur-fitur untuk rekapitulasi laporan bulanan, pencatatan transaksi keuangan, pengecekan ketersediaan kamar, serta pencatatan dan pencetakan *invoice* reservasi. Metode *prototype* yang digunakan memungkinkan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang tidak bisa dijelaskan secara detail, dengan menekankan interaksi terus-menerus antara pengguna dan peneliti selama proses pembuatan aplikasi.

Saran untuk pengembangan aplikasi di masa depan mencakup pengembangan aplikasi berbasis web untuk menjangkau lebih banyak pengguna, pengembangan versi iOS, integrasi dengan platform pemesanan *online* untuk otomatisasi reservasi, serta penambahan fitur untuk membagikan *invoice* langsung dari aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Felia Putri and N. Nurlaila, “ANALISIS SISTEM PENCATATAN MANUAL LAPORAN KEUANGAN TERHADAP KINERJA AKUNTAN DI PERUSAHAAN UMUM DAERAH PASAR KOTA MEDAN,” *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, vol. 1, no. 6, pp. 763–770, Apr. 2022, doi: 10.54443/sibatik.v1i6.90.
- [2] R. Pressman, “Software Engineering: A Practitioner’s Approach,” New York, 2010. [Online]. Available: www.mhhe.com/pressman.
- [3] S. Angraini and M. Sobri, “Seminar Hasil Penelitian Vokasi (SEMHA VOK) APLIKASI REKAPITULASI BARANG HABIS PAKAI PENYEDIAAN LOGISTIK SEKRETARIAT DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH KOTA PRABUMULIH”.

- [4] A. Umitasari, "RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN HOTEL DENGAN MENGGUNAKAN METODE EUD (STUDI KASUS LOSMEN RAHAYU SENTOSA)," *ITeCS (Indonesian Journal of Information Technology and Computer Science)*, vol. 01, no. 01, pp. 13–19, 2023.
- [5] Robin and H. Wijoyo, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Pada Toko Warna Baru Berbasis Web," *Jurnal HUMMANSI (Humaniora, Manajemen, Akuntansi)*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2022.
- [6] R. Novaria, B. Kurniawan, and Suryanto, "Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql," *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, vol. 13, no. 1, pp. 15–26, 2022.
- [7] I. M. Hidayat, "Rancang Bangun Website Point of Sale Rekapitulasi Penjualan Rumah Makan Ibu Susy".
- [8] S. Esabella, F. Hamdani, and F. Yuliono, "RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PROMOSI HIDUP SEHAT BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS DI DINAS KESEHATAN KABUPATEN SUMBAWA)," 2019. [Online]. Available: www.beritasatu.com/asuransi/1564
- [9] J. Saptia Kurnia and F. Risyda, "RANCANG BANGUN PENERAPAN MODEL PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB."
- [10] H. Suryana and H. Kuswara, "SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN BARU BERBASIS WEB PADA BELANJA KERAMIK CIKARANG." [Online]. Available: <http://journal.stmikjakarta.ac.id/index.php/jisi> comTelp.+62-21-3905050,
- [11] W. Nur Cholifah and S. Melati Sagita, "PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP," 2018.
- [12] Indonesia. (2007). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.