

**PENERAPAN TEKNOLOGI MOBILE BERBASIS KOTLIN DALAM
SISTEM INFORMASI KEUANGAN “KREBETKU”**

(Studi Kasus: Desa Wisata Krebet)

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

1. **Safira Trisna Iskandari** **22.02.0898**
2. **Okti Setianing Choiriyah** **22.02.0921**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENERAPAN TEKNOLOGI MOBILE BERBASIS KOTLIN DALAM
SISTEM INFORMASI KEUANGAN “KREBETKU”
PADA DESA WISATA KREBET**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

1. **Safira Trisna Iskandari** **22.02.0898**
2. **Okti Setianing Choiriyah** **22.02.0921**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENERAPAN TEKNOLOGI MOBILE BERBASIS KOTLIN DALAM SISTEM INFORMASI KEUANGAN “KREBETKU” PADA DESA WISATA KREBET

yang dipersiapkan dan disusun oleh

1. **Safira Trisna Iskandari** 22.02.0898
2. **Okti Setianing Choiriyah** 22.02.0921

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 1 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Melany Mustika Dewi, M.Kom

NIK. 190302455

**HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN TEKNOLOGI MOBILE BERBASIS KOTLIN DALAM
SISTEM INFORMASI KEUANGAN “KREBETKU”
PADA DESA WISATA KREBET**

yang disusun dan diajukan oleh

Safira Trisna Iskandari 22.02.0898

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Lukman, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302151

Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs
NIK. 190302483

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENERAPAN TEKNOLOGI MOBILE BERBASIS KOTLIN DALAM SISTEM INFORMASI KEUANGAN “KREBETKU” PADA DESA WISATA KREBET

yang disusun dan diajukan oleh

Okti Setianing Choiriyah 22.02.0921

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2025

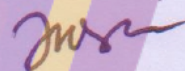
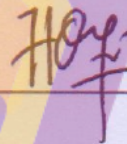
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239

Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs
NIK. 190302483

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Safira Trisna Iskandari
NIM : 22.02.0898

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PENERAPAN TEKNOLOGI MOBILE BERBASIS KOTLIN DALAM SISTEM INFORMASI KEUANGAN “KREBETKU” PADA DESA WISATA KREBET

Dosen Pembimbing : Melany Mustika Dewi, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 29 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Safira Trisna Iskandari

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Okti Setianing Choiriyah
NIM : 22.02.0921

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PENERAPAN TEKNOLOGI MOBILE BERBASIS KOTLIN DALAM
SISTEM INFORMASI KEUANGAN “KREBETKU”
PADA DESA WISATA KREBET**

Dosen Pembimbing : Melany Mustika Dewi, M.Kom

6. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
7. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
8. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
9. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
10. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 24 Juli 2025

Yang Menyatakan,




Okti Setianing Choiriyah

HALAMAN MOTTO

“Jika yang ingin kamu lakukan tidak berhasil, lanjutkan sampai kamu bisa”

-Na Jaemin

“Pada akhirnya satu-satunya yang tetap di sisimu adalah dirimu sendiri, oleh karena itu kita harus mengenal dan percaya dengan diri kita sendiri”

-Nakamoto Yuta

“Matahari tidak memiliki tujuan selain bersinar, begitu juga dengan sungai yang tidak memiliki tujuan selain mencapai laut. Setiap makhluk yang nyata ditakdirkan untuk sukses. Tidak ada tujuan lain yang bisa dicapai selain kesuksesan.”

-Shams Tabrizi

"It always seems impossible until it's done."

-Nelson Mandela

““I have no special talents. I am only passionately curious.””

-Albert Einstein

-Safira Trisna Iskandari

HALAMAN MOTTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah : 286)

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

Tugas Akhir ini tidak sempurna, Tapi cukup untuk membuat saya wisuda dan
mendapat gelar Amd.Kom.

Bismillah Untuk segala hal-hal baik yang sedang diperjuangkan.

- Okti Setianing Choiriyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

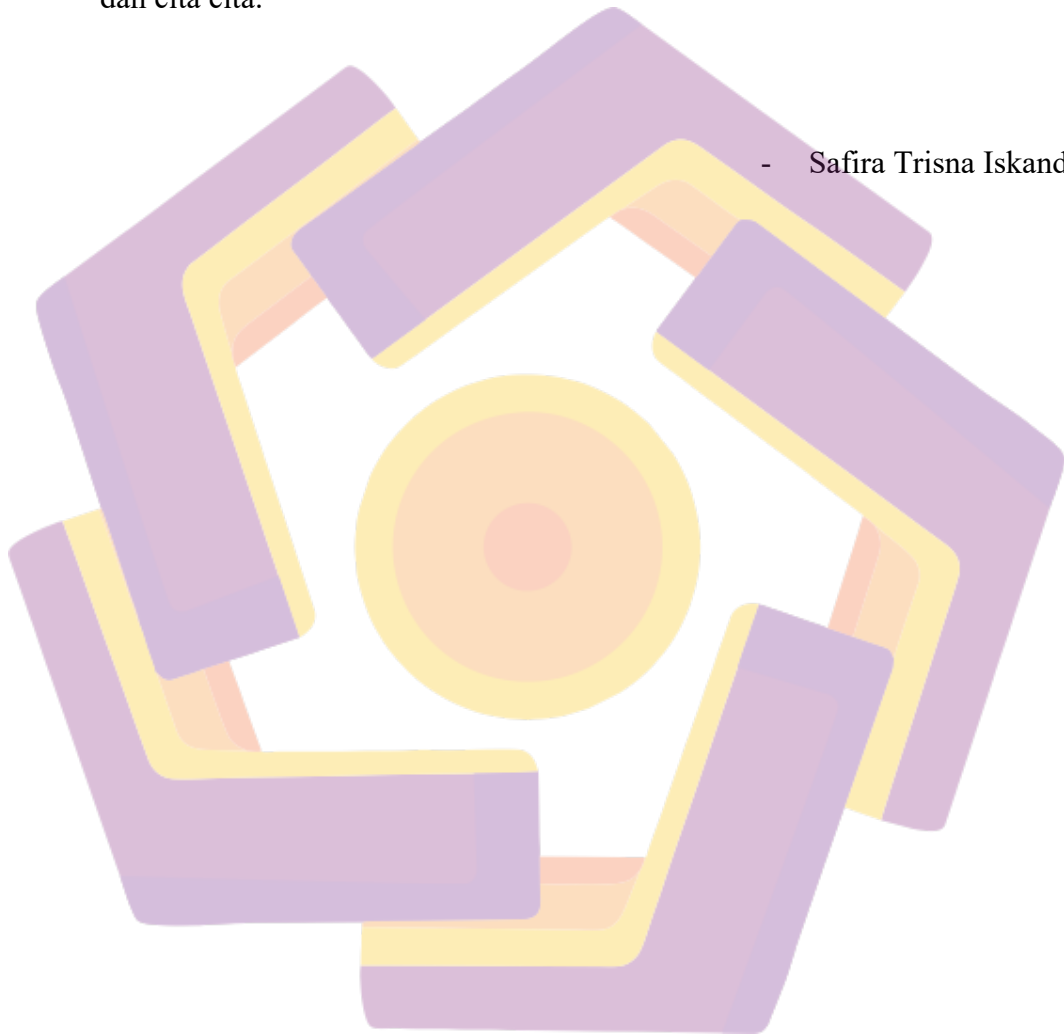
Segala puji dan Syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpah Rahmat, karunia, dan bimbingan-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan sebaik-baiknya.

Tugas akhir ini disusun sebagai bentuk tanggung jawab akademik, dan penulis menyadari bahwa pencapaiannya tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai bentuk rasa hormat dan terimakasih, dengan kerendahan hati penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini Kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya **Ibu Siti Rufingah dan Bapak Darwin Iskandar** yang tercinta, senantiasa sebagai sumber kekuatan, doa dan kasih sayang tiada henti untuk menyelesaikan pendidikan serta tugas akhir ini dengan baik.
2. Terimakasih kepada kedua kakak saya, **Efriliana Ika Iskandari dan Okta Dwi Iskandari**, yang selalu memberi semangat dan motivasi dalam perjalanan studi saya hingga akhirnya selesai.
3. **Ibu Melany Mustika Dewi, M.Kom**, selaku dosen pembimbing magang sampai dengan tugas akhir ini yang telah memberikan arahan serta membantu dalam proses pengembangan proyek hingga penyusunan laporan tugas akhir, sehingga dapat selesai dengan baik dan lancar.
4. **Bapak Agus Jati Kumara**, ketua pengelola Desa Wisata Krebet selaku pembimbing lapangan tempat magang kami. Terimakasih telah membantu selama proses magang, sehingga saya dapat menjalankan magang dengan baik dan menyelesaikan laporan dengan lancar.
5. Terimakasih kepada **teman-teman** saya yang telah memberi semangat sehingga bisa terselesaikan Tugas Akhir ini.
6. Tak lupa terimakasih kepada **diri sendiri** atas keteguhan hati, kerja keras, semangat, dan kesabaran dalam menghadapi tantangan yang muncul sepanjang proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Kepada **Pemda Sleman** yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, dan bantuan pembiayaan pendidikan. Sehingga saya dapat menempuh Pendidikan tinggi tanpa hambatan secara finansial.

8. Kepada **Anggoro Mukthi Aji** sosok yang sangat Istimewa yang selalu memberikan dukungan, semangat, perhatian, dan pengertian selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terimakasih atas kehadiran dan motivasi yang turut menguatkan dalam menghadapi berbagai tantangan selama penyusunan Tugas Akhir ini. Semoga Langkah ini terus sejalan dalam ilmu, masa depan, dan cita cita.

- Safira Trisna Iskandari



HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan kewarasan yang sangat banyak dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Tugas akhir ini penulis persembahkan sebagai bukti semangat, usaha, perjuangan, serta cinta dan kasih sayang kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidup penulis.

Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk :

1. Orang tua saya **Bapak Murtamaji dan Ibu Yayuk Latiani**. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini berkat dukungan, usaha, doa beliau. Terimakasih telah mengantarkan penulis berada di tempat ini walaupun dengan duka dan suka.
2. **Daanyya Rizqina Hidayat** selaku anak semata wayang penulis yang terkasih dan tersayang, terimakasih selalu menemani ibu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Tumbuh jadi anak yang sholehah dan berguna bagi negara dan agama ya nak.
3. Suami penulis, **Hidayat**. Terimakasih telah menemani, membantu, dan mendukung di setiap proses yang istriku ini lakukan hingga akhirnya istriku ini dapat menyelesaikan tugas akhir.
4. **Ibu Melany Mustika Dewi, M.Kom** selaku dosen pembimbing magang sampai dengan tugas akhir yang telah membantu dalam proses pengembangan proyek hingga penyusunan laporan tugas akhir ini, Sehingga dapat selesai dengan baik dan lancar.
5. **Bapak Agus Jati Kumara** selaku pembimbing lapangan di Desa Wisata Krebet yang telah membantu memberikan arahan, ilmu dan masukan selama proses magang. Sehingga penulis dapat menjalankan magang dengan baik dan menyelesaikan laporan dengan lancar.
6. **PEMDA Sleman** yang telah memberikan penulis beasiswa hingga selesai masa perkuliahan.

- Okti Setianing Choiriyah

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur ke hadirat Allah SWT atas limpah Rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “” ini dengan baik dan lancar.

Tugas lancar ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di Program Studi Diploma III Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer. Selama proses penyusunan, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Melany Mustika Dewi, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing magang serta Pembimbing Tugas Akhir.
2. Bapak Agus Jati Kumara, selaku Pembimbing Lapangan di Desa Wisata Kreet.
3. Bapak Ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat
4. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun telah memberikan kontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

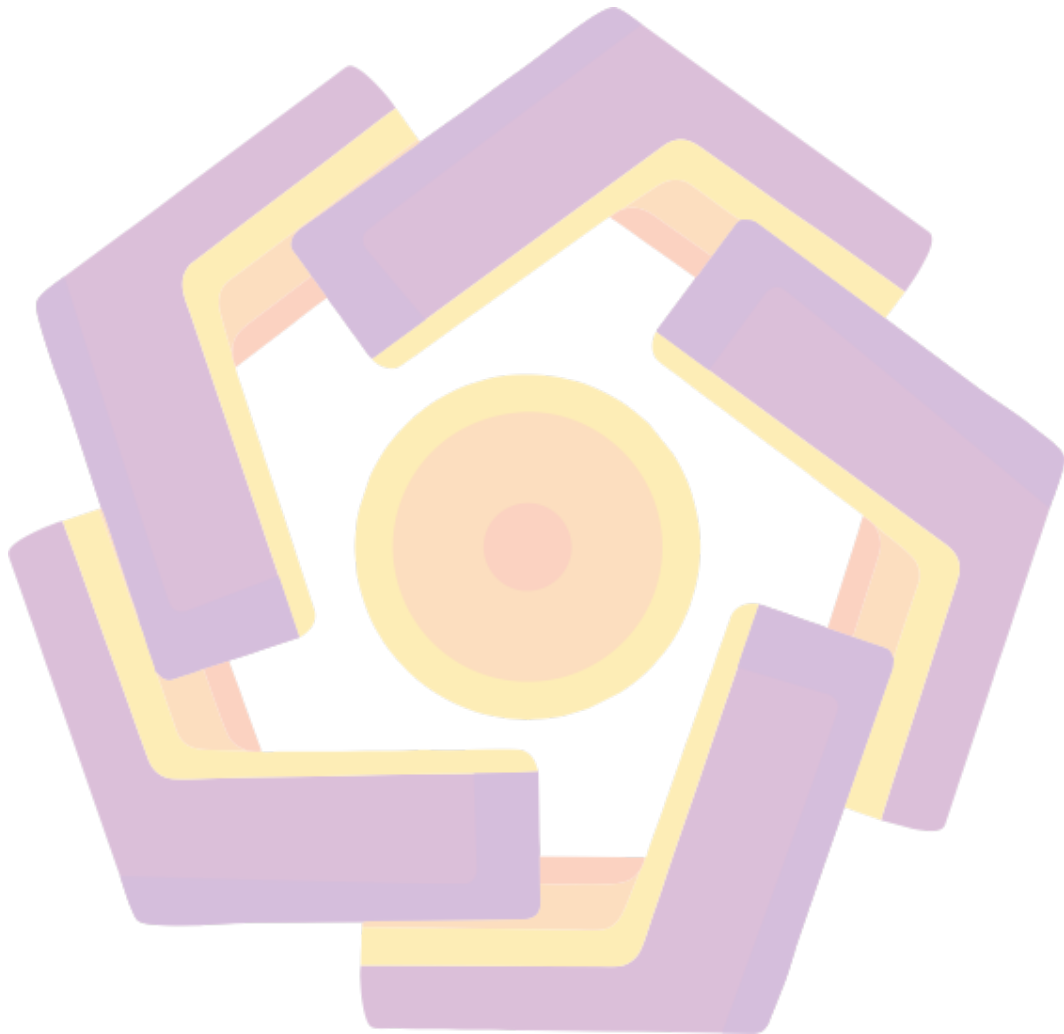
Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	19
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
INTISARI.....	xxiii
<i>ABSTRACT</i>	xxiv

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Referensi	4
2.2 Landasan Teori.....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Alur Penelitian	15
3.2 Pendefinisian Permasalahan.....	17
3.3 Tinjauan Umum	17
3.4 Analisis Kebutuhan.....	22
3.5 Perancangan	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi.....	47
4.2 Pengujian (<i>Testing</i>)	72
BAB V PENUTUP.....	82

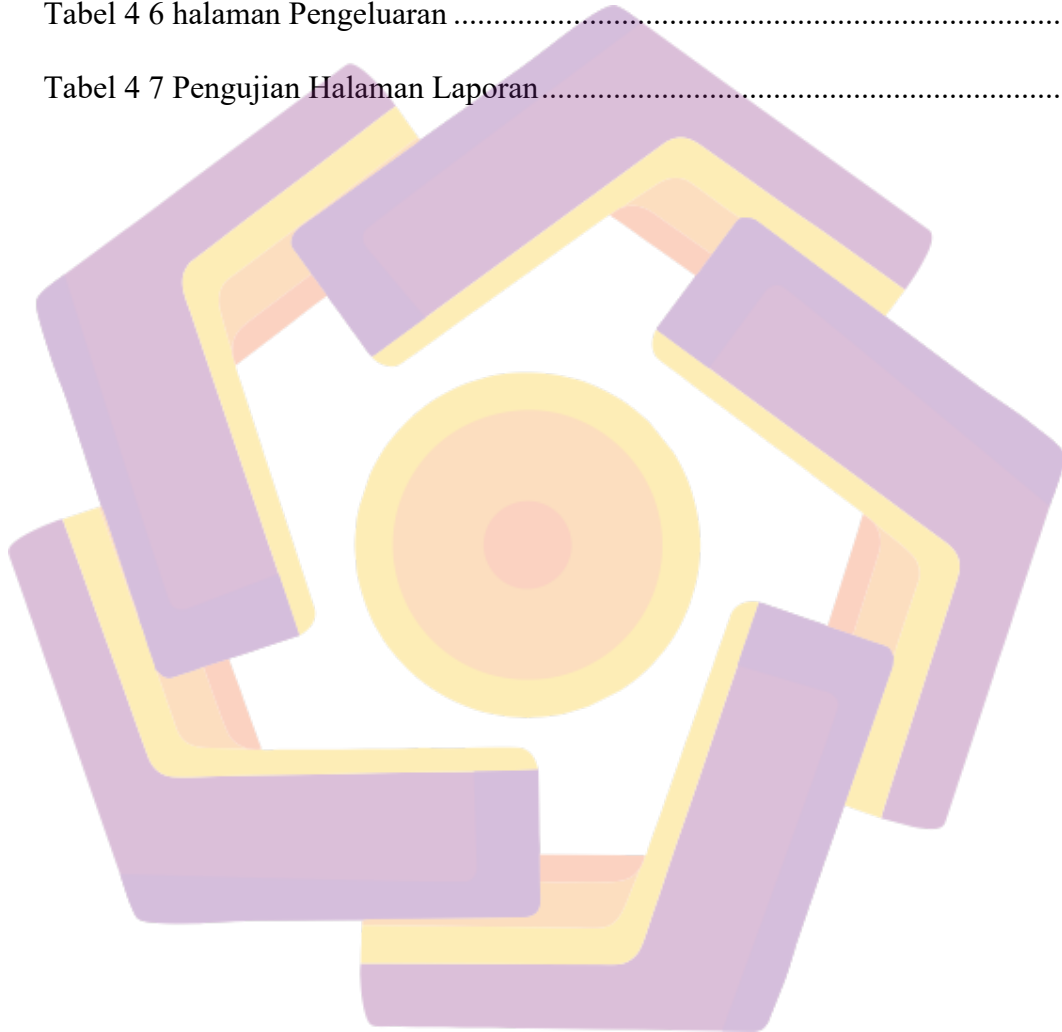
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN.....		87



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	5
Tabel 2 2 Activity Diagram.....	10
Tabel 2 3 Use Case.....	11
Tabel 3. 1 Pendefisian Masalah	17
Tabel 3. 2 Deskripsi masalahan	21
Tabel 3. 3 Solusi yang diusulkan	21
Tabel 3. 4 Kebutuhan fungsional	22
Tabel 3. 5 Analisis Hardware.....	23
Tabel 3. 6 Analisis Software	23
Tabel 3. 7 Analisis Brainware.....	24
Tabel 3. 8 Deskripsi Use Case Login.....	25
Tabel 3. 9 Deskripsi Use Case Lupa Kata Sandi	26
Tabel 3. 10 Deskripsi Use Case Dashboard User	28
Tabel 3. 11 Deskripsi Use Case Profil.....	29
Tabel 3. 12 Deskripsi Use Case Tambah Pengunjung.....	30
Tabel 3. 13 Deskripsi Use Case Lihat Pengunjung.....	31
Tabel 3. 14 Deskripsi Use Case Pemasukan	32
Tabel 3. 15 Deskripsi Use Case Pengeluaran.....	34
Tabel 3. 16 Deskripsi Use Case Laporan	35
Tabel 3. 17 Deskripsi Use Case Arus Kas	36
Tabel 3. 18 Deskripsi Use Case Riwayat Transaksi	37
Tabel 4 1 Deskripsi Database	47

Tabel 4 2 Pengujian Halaman Login.....	72
Tabel 4 3 Pengujian Halaman Forget <i>Password</i>	74
Tabel 4 4 Pengujian Halaman Data Pengunjung.....	76
Tabel 4 5 halaman Pemasukan.....	77
Tabel 4 6 halaman Pengeluaran	79
Tabel 4 7 Pengujian Halaman Laporan.....	81

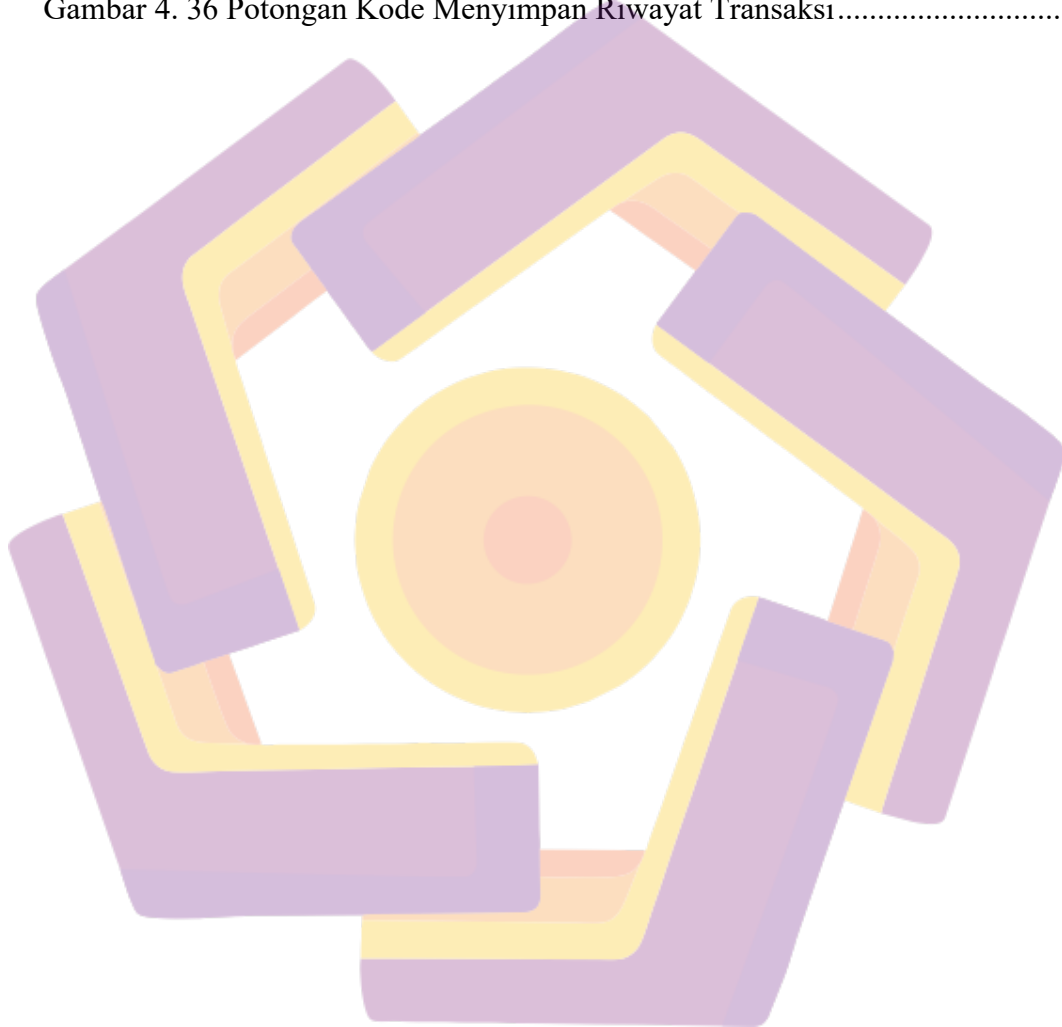


DAFTAR GAMBAR

Gambar2 1 Alur Metode Waterfall	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	15
Gambar3. 2 Logo Desa Wisata Krebet	19
Gambar3. 3 Struktur Organisasi.....	20
Gambar3. 4 Use Case.....	25
Gambar3. 5 Activity Diagram Login	39
Gambar3. 6 Activity Diagram Lupa Katasandi.....	40
Gambar3. 7 Activity Diagram Nama Pengunjung.....	41
Gambar3. 8 Activity Diagram Pemasukan.....	42
Gambar3. 9 Activity Diagram Pengeluaran	43
Gambar3. 10 Activity Diagram Riwayat Transaksi.....	44
Gambar3. 11 Desain UI/UX.....	45
Gambar3. 12 Rancangan Database	46
Gambar4. 1 Database	47
Gambar4. 2 Tampilan Splash Screen.....	48
Gambar 4. 3 Potongan Kode Halaman Splash Screen	49
Gambar 4. 4 Halaman login	50
Gambar 4. 5 Potongan Kode Login.....	50
Gambar 4. 6 Halaman Forget Password.....	51
Gambar 4. 7 Resert Password	52
Gambar 4. 8 Resert password 2.....	52
Gambar 4. 9 Potongan Kode Forget Password	53

Gambar 4. 10 Halaman Beranda	54
Gambar 4. 11 Potongan Kode Halaman Beranda	54
Gambar 4. 12 Halaman pengunjung.....	55
Gambar 4. 13 Halaman Edit Data Pengunjung	56
Gambar 4. 14 Potongan Kode Halaman Pengunjung.....	57
Gambar 4. 15 Potongan Kode Halaman Edit Nama Pengunjung	58
Gambar 4. 16 Halaman Tambah Pengunjung	59
Gambar 4. 17 Potongan Kode Halaman Tambah Pengunjung	60
Gambar 4. 18 Potongan Kode Kenampilan Toast.....	61
Gambar4. 19 Halaman Pemasukan	62
Gambar4. 20 Halaman Input Pemasukan Baru	62
Gambar 4. 21 Potongan Kode Halaman Pemasukan	63
Gambar 4. 22 Potongan Kode Tambah Transaksi Pemasukan	64
Gambar 4. 23 Potongan Kode Data Nama Pengunjung Masuk Ke Pemasukan ...	64
Gambar 4. 24 Potongan Kode Yang Menampilkan Toast	65
Gambar4. 25 Halaman Pengeluaran.....	66
Gambar4. 26 Halaman Input Pengeluaran Baru	66
Gambar 4. 27 Potongan Kode Halaman Pengeluaran.....	67
Gambar 4. 28 Potongan Kode Halaman Tamabah Pengeluaran	67
Gambar 4. 29 Potongan Kode Nama Pengunjung Masuk Ke Halaman Pengeluaran	68
Gambar 4. 30 Potongan Kode Yang Menampilkan Toast	69
Gambar 4. 31 Halaman Arus Kas	69

Gambar 4. 32 Potongan Kode Halaman Arus Kas.....	70
Gambar4. 33 Riwayat Transaksi.....	70
Gambar4. 34 Laporan Keuangan	71
Gambar 4. 35 Potongan Kode Halaman Riwayat Transaksi.....	71
Gambar 4. 36 Potongan Kode Menyimpan Riwayat Transaksi.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Observasi dan Wawancara.....	87
Lampiran 2 Presentasi hasil UI/UX	88
Lampiran 3 Pengujian Aplikasi.....	89
Lampiran 4 Menghadiri Acara Pendidikan dan Pelatihan	90
Lampiran 5 Penarikan Magang	90
Lampiran 6 Surat Penerima Magang.....	91
Lampiran 7 Surat Selesai Magang	92
Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian	93
Lampiran 9 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	94
Lampiran 10 Lanjutan.....	95

INTISARI

Pengelolaan keuangan yang transparan dan efektif menjadi kebutuhan penting bagi Desa Wisata Kreet dalam mendukung tata kelola yang baik. Namun, pengelolaan keuangan di Desa Wisata Kreet masih menggunakan metode manual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi keuangan berbasis *mobile* menggunakan Bahasa pemrograman Kotlin pada aplikasi “KreetKu”.

Metode penelitian ini menggunakan *waterfall*, yang terdiri dari beberapa tahap. Yang pertama adalah analisis kebutuhan sistem, lalu tahap kedua yaitu desain, tahap ketiga yaitu implementasi yang meliputi implementasi kode serta implementasi database, yang terakhir merupakan tahap pengujian menggunakan metode *blackbox*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi “Kreetku” berbasis *mobile* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin* dan *Firestore* sebagai database dapat mencatat transaksi secara efektif, Menyusun laporan keuangan secara otomatis yang dapat diunduh, serta meningkatkan akurasi dan transparansi pengelolaan data. Dan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengguna dalam mencatat dan membuat laporan keuangan.

Kata kunci—Aplikasi Keuangan, Kotlin, Mobile, Waterfall, Desa Wisata Kreet, .

ABSTRACT

Transparent and effective financial management is an important requirement for Krebet Tourism Village in supporting good governance. However, financial management in Krebet Tourism Village still uses manual methods. Therefore, this research aims to design and implement a mobile-based financial information system using the Kotlin programming language on the “KrebetKu” application.

This research method uses waterfall, which consists of several stages. The first is system requirements analysis, then the second stage is design, the third stage is implementation which includes code implementation and database implementation, the last is the testing stage using the blackbox method.

The results of this study indicate that the mobile-based “Krebetku” application created using the Kotlin programming language and Firebase as a database can record transactions effectively, compile financial reports automatically that can be downloaded, and improve the accuracy and transparency of data management. And this application can make it easier for users to record and create financial reports.

Keywords—Financial Application, Kotlin, Mobile, Waterfall, Krebet Tourism Village.