

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi keuangan berbasis mobile yang bernama “KrebetKu” telah berhasil dibangun menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Kotlin dan database menggunakan Firebase lalu metode waterfall sebagai framework-nya. Aplikasi ini telah berhasil diuji dengan hasil sesuai harapan menggunakan metode *blackbox*. Sistem aplikasi ini mempermudah dalam pencatatan transaksi, menyusun laporan keuangan secara otomatis yang dapat diunduh dengan format JPG, serta meningkatkan akurasi dan transparansi pengelolaan data. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengguna dalam mencatat dan membuat laporan keuangan.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran untuk pengembangan aplikasi keuangan Desa Wisata Krebet lebih lanjut:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut menggunakan bahasa pemrograman Flutter, sehingga aplikasi Keuangan Desa Wisata Krebet ini dapat berjalan pada sistem operasi Android maupun iOS.
2. Aplikasi ini dapat dilengkapi dengan fitur unduh laporan keuangan dalam format PDF maupun excel.
3. Aplikasi ini dapat dilengkapi dengan fitur unggah bukti transaksi dengan menggunakan Firebase berbayar.
4. Aplikasi ini belum dilengkapi kode OTP saat melakukan login maka dapat dikembangkan lagi untuk proses keamanan login.
5. Aplikasi ini belum bisa melakukan pencarian dengan kata kunci nama CP maka dapat dikembangkan dalam filter pencarian.
6. Aplikasi hanya bisa diakses oleh satu akun, maka dapat dikembangkan untuk bisa akses *multi-role*

7. Aplikasi ini bisa ditambahkan kekurangan DP yang belum di bayarkan pada halaman pemasukan agar memudahkan pemantauan status pembayaran, selain itu dapat ditambah validasi agar nominal pemasukan tidak melebihi total tagihan guna menjaga akurasi pencatatan transaksi.
8. Pada bagian beranda terdapat nominal pemasukan yang terpotong, bisa di kembangkan untuk fitur geser nominal yang terpotong.

