

# Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Pengeluaran Keuangan dengan Fitur Visualisasi Grafik dan Peningkat Tagihan

Rama Tampubolon<sup>1)</sup>  
<sup>1</sup>Teknologi Informasi  
\*) Tampubolo.ran2@gmail.com

## Abstrak

Aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan pengeluaran keuangan dengan fitur visualisasi grafik dan peningkat tagihan merupakan sebuah sistem informasi yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola dan memantau keuangan pribadi mereka secara efektif. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi mobile dan platform iOS untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mencatat dan melacak semua pengeluaran mereka dengan cepat dan mudah. Pengguna dapat memasukkan detail transaksi seperti jumlah uang yang dikeluarkan, kategori pengeluaran, tanggal, dan deskripsi transaksi. Data pengeluaran ini akan disimpan dan diorganisir dalam basis data yang terintegrasi. Salah satu fitur utama dari aplikasi ini adalah visualisasi grafik. Pengguna dapat melihat ringkasan grafis dari pengeluaran mereka, termasuk perbandingan pengeluaran berdasarkan kategori, tren pengeluaran seiring waktu, dan persentase pengeluaran dalam hubungannya dengan pendapatan. Grafik ini memberikan pemahaman visual yang lebih baik tentang pola pengeluaran dan membantu pengguna untuk mengidentifikasi area di mana mereka dapat menghemat atau mengelola pengeluaran mereka dengan lebih baik. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur peningkat tagihan. Pengguna dapat mengatur peningkat untuk tagihan rutin seperti pembayaran kartu kredit, sewa, utilitas, dan lainnya. Peningkat ini akan memberikan notifikasi kepada pengguna ketika jatuh tempo tagihan mendekat atau saat tagihan harus dibayar, memastikan bahwa pengguna tidak melewatkan pembayaran penting dan menghindari denda atau keterlambatan. Dengan adanya aplikasi mobile ini, pengguna dapat memantau pengeluaran mereka dengan lebih baik, mengelola keuangan pribadi secara efektif, dan mencapai tujuan keuangan mereka. Aplikasi ini memberikan kemudahan akses melalui perangkat iOS yang populer dan memanfaatkan fitur visualisasi grafik untuk memberikan informasi yang jelas dan terstruktur. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alat yang berguna bagi individu dalam mengelola keuangan pribadi mereka secara efisien dan bertanggung jawab.

**Kata Kunci:** aplikasi mobile, pelacakan pengeluaran, keuangan, peningkat tagihan

---

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pengelolaan keuangan pribadi menjadi semakin penting bagi banyak individu. Namun, seringkali sulit bagi mereka untuk melacak pengeluaran mereka dengan akurat dan memantau pola pengeluaran mereka secara efektif. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam mengelola keuangan, menghemat uang, dan mencapai tujuan keuangan jangka panjang. Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan pengeluaran keuangan dengan fitur visualisasi grafik dan peningkat tagihan

dapat menjadi solusi yang sangat berguna. Aplikasi ini memanfaatkan kepopuleran perangkat iOS dan kecanggihan teknologi mobile untuk memberikan pengalaman pengguna yang praktis, cepat, dan intuitif dalam mengelola keuangan mereka.

Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah mencatat dan melacak setiap pengeluaran mereka secara real-time (Desa et al., 2022; Nani, 2020; Ningsih & Saniati, 2018; Pinem, 2018; R. P. Putri & Oktaria, 2016; Satria & Haryadi, 2018; Setiawan, 2018; I. Wijaya et al., 2018; I. G. N. S. Wijaya et al., 2021). Mereka dapat menginput detail transaksi seperti jumlah uang yang dikeluarkan, kategori pengeluaran, tanggal, dan deskripsi. Data ini akan tersimpan dalam basis data yang terintegrasi, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melihat dan menganalisis pengeluaran mereka. Salah satu fitur utama yang ditawarkan oleh aplikasi ini adalah visualisasi grafik. Melalui grafik yang interaktif dan informatif, pengguna dapat melihat dengan jelas pola pengeluaran mereka (Chanifah, 2020; Fadly & Wantoro, 2019; Febrian & Fadly, 2021; Febrian & Vinahapsari, 2020; Mertania & Amelia, 2020; Setiawan et al., 2019; Woro Kasih et al., 2019). Mereka dapat melihat bagaimana pengeluaran mereka terbagi dalam berbagai kategori, melacak perubahan seiring waktu, dan memahami dengan lebih baik perilaku pengeluaran mereka. Grafik ini memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi area pengeluaran yang perlu dikontrol atau dikurangi, sehingga membantu mereka mengelola keuangan secara lebih efektif.

Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur pengingat tagihan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengatur pengingat untuk tagihan rutin mereka, seperti pembayaran kartu kredit, sewa, dan utilitas. Pengingat ini akan memberikan notifikasi kepada pengguna ketika jatuh tempo tagihan mendekat atau saat tagihan harus dibayar. Dengan adanya fitur ini, pengguna tidak akan melewatkan pembayaran penting dan dapat menghindari denda atau keterlambatan yang tidak perlu. Dengan latar belakang ini, pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan pengeluaran keuangan dengan fitur visualisasi grafik dan pengingat tagihan menjadi sangat penting. Aplikasi ini memberikan solusi praktis dan efektif bagi individu dalam mengelola keuangan pribadi mereka dengan lebih baik. Dengan akses mudah melalui perangkat iOS yang populer dan fitur-fitur yang memudahkan, aplikasi ini dapat membantu pengguna mengelola keuangan mereka dengan lebih efisien, menghemat uang, dan mencapai tujuan keuangan jangka panjang.

Penelitian mengenai rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan pengeluaran keuangan dengan fitur visualisasi grafik dan pengingat tagihan memiliki beberapa kepentingan yang signifikan (EWK, 2018; Kamisa et al., 2022; T. Yulianti & Herpratiwi, 2014; T. Yulianti & Sulistyawati, 2021; Yuliza Putri, 2021; Zanofo et al., 2020). Berikut adalah beberapa alasan mengapa penelitian ini penting: 1) Manajemen keuangan yang lebih baik: Aplikasi ini akan membantu pengguna dalam melacak dan mengelola pengeluaran mereka dengan lebih efektif. Dengan fitur visualisasi grafik, pengguna dapat dengan mudah melihat pola pengeluaran mereka, mengidentifikasi area di mana mereka dapat mengurangi pengeluaran, dan membuat perencanaan keuangan yang lebih baik. 2) Kemudahan aksesibilitas: Dalam era digital saat ini, banyak orang menggunakan smartphone mereka sebagai alat utama untuk mengakses informasi dan melakukan transaksi (*A Lecturer 's and Students ' Perspective toward Ethnic Snake Game in Speaking Class at Universitas Muhammadiyah Malang Lulud Oktaviani , Elsa Marina Desiarti Implementing Role Play in English for Business Class Berlinda Mandasari English Drama in the Lat*, 2017; Farras & Nurmaily, 2020; Kuncoro & Kusumawati, 2021; Masyhur et al., 2023; Pranoto & Suprayogi, 2020; Priandika et al., 2022; E. Putri et al., 2022; Setiawan & Agustina, n.d.; T. Yulianti & Sulistyawati, 2020). Dengan adanya aplikasi mobile, pengguna dapat dengan mudah mengakses data keuangan mereka di mana saja dan kapan saja. Hal ini memudahkan pengguna untuk melakukan pelacakan pengeluaran secara real-time dan membuat keputusan yang tepat berdasarkan informasi yang terkini. 3) Visualisasi grafik yang memberikan informasi yang jelas: Dengan adanya fitur visualisasi grafik, pengguna dapat melihat data keuangan mereka dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Grafik dan diagram dapat memberikan informasi yang jelas tentang tren pengeluaran, perbandingan antara kategori pengeluaran, dan perkembangan keuangan seiring waktu (Cindiyasari et al., 2022; Darwis & KISWORO, 2017; Khattak et al., 2018; Pustika, 2010; Ramdhani Yanuarsyah & Napianto, 2021; Satria et al., 2020; Susilo et al., 2019; T. Yulianti, 2021). Hal ini dapat membantu pengguna dalam mengambil keputusan yang berdasarkan fakta dan memahami pola pengeluaran mereka secara lebih baik. 4) Pengingat tagihan yang membantu menghindari keterlambatan pembayaran: Fitur pengingat tagihan dalam aplikasi dapat membantu pengguna mengingat tanggal jatuh tempo pembayaran tagihan, sehingga mengurangi risiko terjadinya keterlambatan pembayaran dan denda yang mungkin timbul akibatnya. Pengguna dapat mengatur pengingat sesuai dengan preferensi mereka, seperti pengingat melalui notifikasi atau email. 5) Peningkatan kesadaran pengeluaran: Dengan

adanya aplikasi ini, pengguna menjadi lebih sadar tentang pengeluaran mereka. Pelacakan pengeluaran secara teratur dan visualisasi grafik membantu pengguna mengenali kebiasaan pengeluaran yang tidak sehat atau boros. Dengan kesadaran ini, pengguna dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih baik (Wijaya & Suwastika, 2017; Wijayanto, 2022; Wisnumurti et al., 2020; Woro Kasih et al., 2019; G. H. Wulandari, 2018; S. Wulandari et al., 2021; Yana et al., 2020; Yani, 2015; Yasin & Shaskya, 2020).

Secara keseluruhan, penelitian mengenai rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan pengeluaran keuangan dengan fitur visualisasi grafik dan pengingat tagihan memiliki potensi besar dalam membantu individu mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif, meningkatkan kesadaran pengeluaran, dan mencapai tujuan keuangan secara lebih baik (Jatika et al., 2023; I. Yulianti et al., 2020; Yusuf, 2021; Zaharani et al., 2021; Zanofo et al., 2021).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Aplikasi Mobile Berbasis iOS**

Aplikasi Mobile Berbasis iOS adalah jenis aplikasi yang dikembangkan dan dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat yang menjalankan sistem operasi iOS, yaitu sistem operasi yang dikembangkan oleh Apple Inc. dan digunakan pada perangkat seperti iPhone, iPad, dan iPod Touch. iOS adalah platform mobile yang populer dan memiliki basis pengguna yang luas di seluruh dunia. Aplikasi mobile berbasis iOS dapat diunduh dan diinstal melalui App Store, toko aplikasi resmi Apple. Pengembangan aplikasi mobile iOS umumnya menggunakan bahasa pemrograman Swift atau Objective-C (I. Wijaya et al., 2018; I. Wijaya, Zubaidah, & Kuswantoro, 2016; I. Wijaya, Zubaidah, & Kuswantoro, 2016; I. G. K. W. Wijaya & Dananjaya, 2018; I. G. N. Wijaya, 2018; I. G. N. S. Wijaya, 2019; I. G. N. S. Wijaya et al., 2021, 2022).

Aplikasi mobile berbasis iOS menawarkan berbagai fitur dan fungsionalitas yang dapat diakses dan digunakan langsung melalui perangkat iOS. Fitur-fitur tersebut meliputi akses ke kamera, sensor perangkat, pemrosesan data, notifikasi, integrasi dengan layanan Apple seperti iCloud, dan lain sebagainya. Aplikasi mobile berbasis iOS dapat mencakup berbagai jenis, mulai dari aplikasi sosial media, e-commerce, perbankan, hiburan, pendidikan,

kesehatan, hingga produktivitas. Pengguna iOS dapat mengunduh aplikasi tersebut melalui App Store, dan setelah diinstal, aplikasi tersebut dapat diakses dan digunakan langsung melalui antarmuka pengguna yang dioptimalkan untuk perangkat iOS. Apple memberikan pedoman desain dan kebijakan ketat terkait pengembangan aplikasi mobile iOS untuk memastikan kualitas, keamanan, dan keseragaman pengalaman pengguna. Pengembang aplikasi harus mematuhi pedoman ini untuk memastikan aplikasi mereka dapat diterima dan disetujui oleh Apple sebelum dapat tersedia untuk diunduh melalui App Store (Wahyudin et al., 2021, 2021; Wajid et al., 2018; Wardaningsih & Kasih, 2022; Wardiani et al., 2019; Widiyawati, 2022; Widodo et al., 2020, 2023).

Secara umum, aplikasi mobile berbasis iOS adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk menjalankan pada perangkat iOS dengan menggunakan bahasa pemrograman Swift atau Objective-C, dan dapat diunduh melalui App Store. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur dan fungsionalitas yang dapat diakses dan digunakan melalui antarmuka pengguna yang dioptimalkan untuk perangkat iOS (Utami et al., 2020; Utami, Aqillamaba, et al., 2013; Utami & Dewi, 2020; Vinahapsari, 2019; Vinahapsari & Rosita, 2020; Wahyudi, 2017).

### **Pengertian Pelacakan Pengeluaran Keuangan**

Pelacakan pengeluaran keuangan adalah proses mengumpulkan, mencatat, dan memantau semua transaksi keuangan yang dilakukan oleh individu atau organisasi. Tujuan utama dari pelacakan pengeluaran keuangan adalah untuk memahami bagaimana dan di mana uang digunakan, serta untuk membantu dalam mengelola keuangan secara efektif (Tengah et al., 2022; Trisnawati, 2020; Udayana et al., 2021, 2021; Usodo et al., 2020; Utami, Alan, et al., 2013). Dalam pelacakan pengeluaran keuangan, setiap transaksi keuangan dicatat dengan rinci, termasuk jumlah uang yang dikeluarkan, tanggal transaksi, deskripsi atau keterangan transaksi, serta kategori atau jenis pengeluaran. Pengeluaran bisa meliputi pembelian barang atau jasa, pembayaran tagihan, pengeluaran harian, pengeluaran hiburan, atau pengeluaran lainnya.

Dengan mencatat dan melacak pengeluaran keuangan secara teratur, seseorang atau organisasi dapat mengidentifikasi pola pengeluaran mereka, mengenali area pengeluaran yang dapat dikurangi atau dioptimalkan, serta membuat perencanaan keuangan yang lebih baik (Suprayogi et al., 2021; Surahman et al., 2023; Susilo et al., 2018; I. W. Suwastika, 2017; I. W. K. Suwastika, 2018; Syah Nasution et al., 2022; Taksu Wijaya et al., 2019;

Teknologi & Jtsi, 2021; Tengah et al., 2023). Pelacakan pengeluaran juga membantu menghindari pengeluaran berlebih atau tidak perlu, serta membantu dalam mencapai tujuan keuangan jangka pendek dan jangka panjang. Ada beberapa cara untuk melacak pengeluaran keuangan, seperti:

1. Mencatat secara manual: Dalam metode ini, setiap transaksi dicatat secara manual dalam buku catatan atau lembar spreadsheet. Hal ini membutuhkan disiplin dan konsistensi dalam mencatat setiap transaksi keuangan.
2. Menggunakan aplikasi keuangan: Ada banyak aplikasi keuangan yang tersedia untuk membantu dalam pelacakan pengeluaran. Aplikasi tersebut memungkinkan pengguna untuk memasukkan transaksi keuangan secara digital dan menyediakan fitur-fitur seperti kategori pengeluaran, pengingat tagihan, laporan keuangan, dan visualisasi grafik (Sucipto et al., 2021; Sugama Maskar, Nicky Dwi Puspaningtyas, Putri Sukma Dewi, Putri M. Asmara, 2022; Sulastio et al., 2021; Sulistiani et al., 2009, 2021, 2023b, 2023a; Sundari et al., 2022).
3. Penggunaan kartu kredit atau debit: Dengan menggunakan kartu kredit atau debit untuk setiap transaksi, pengeluaran dapat dilacak secara otomatis melalui laporan kartu kredit atau rekening bank. Hal ini memudahkan dalam mendapatkan informasi pengeluaran secara rinci (Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4) & Ariany, 2021; Styawati et al., 2020; Styawati, Samsugi, Rahmanto, & ..., 2022; Styawati, Samsugi, Rahmanto, & Ismail, 2022; Suaidah et al., 2022).

Pelacakan pengeluaran keuangan penting karena membantu individu atau organisasi dalam memahami pola pengeluaran mereka, mengelola keuangan dengan lebih efisien, dan mencapai tujuan keuangan yang telah ditetapkan (Simamora & Oktaviani, 2020; Sinaga et al., 2022; Sintaro et al., 2022; Smith et al., 2007; Soelton et al., 2020; Solihati et al., 2016, 2018; Studi, 2021). Dengan pemantauan yang baik, seseorang dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mengurangi pengeluaran yang tidak perlu, mengalokasikan dana dengan bijak, dan mengatur keuangan dengan lebih baik.

## **METODE**

Tahapan Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Pengeluaran Keuangan dengan Fitur Visualisasi Grafik dan Peningat Tagihan dapat mencakup langkah-langkah berikut:

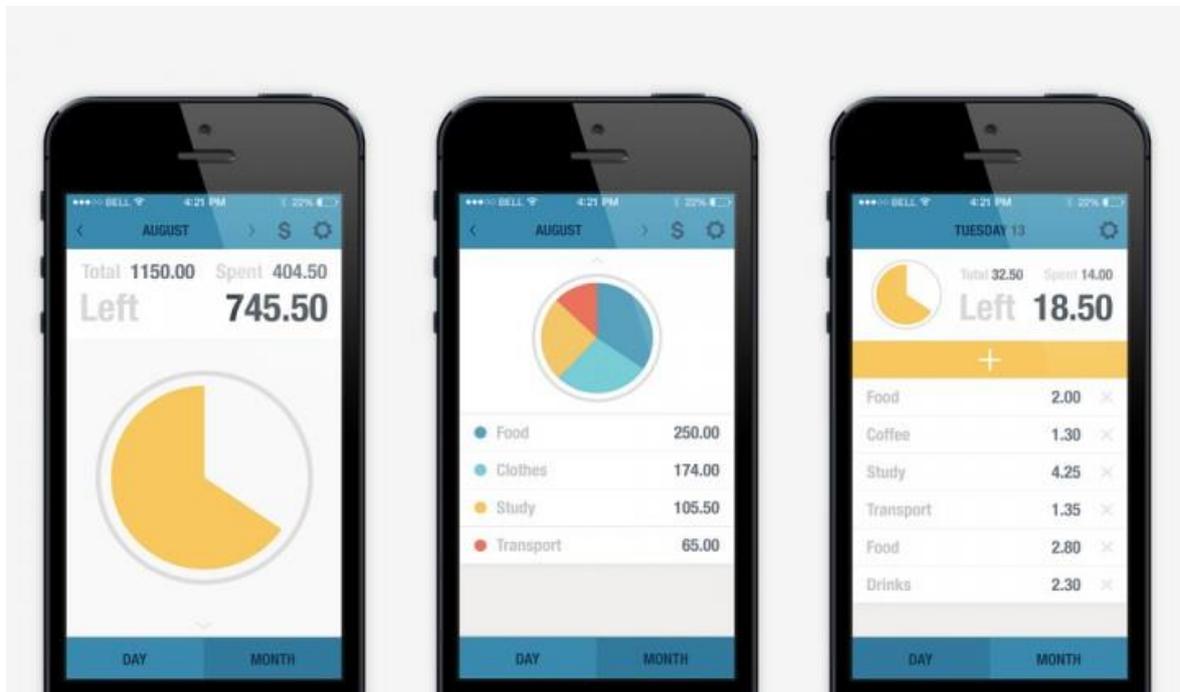
1. Analisis Kebutuhan Pengguna: Langkah pertama adalah melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Identifikasi tujuan utama aplikasi, audiens target, dan fitur-fitur yang dibutuhkan. Melakukan survei atau wawancara dengan calon pengguna dapat membantu dalam memahami kebutuhan mereka dengan lebih baik.
2. Perancangan Antarmuka Pengguna: Selanjutnya, perancangan antarmuka pengguna (user interface) dilakukan. Buatlah tata letak (layout) yang intuitif dan user-friendly, sehingga pengguna dapat dengan mudah melakukan pencatatan pengeluaran, melihat visualisasi grafik, dan mengatur peningat tagihan. Pastikan antarmuka memiliki desain yang menarik dan konsisten dengan prinsip-prinsip desain UX (user experience).
3. Pengembangan Database: Buat struktur database yang diperlukan untuk menyimpan data pengeluaran, kategori, peningat tagihan, dan informasi pengguna. Pastikan basis data dirancang dengan baik untuk mendukung fungsionalitas aplikasi secara efisien dan aman.
4. Pembangunan Fitur Pencatatan Pengeluaran: Mulailah dengan mengembangkan fitur pencatatan pengeluaran. Berikan pengguna kemampuan untuk memasukkan rincian pengeluaran seperti jumlah, tanggal, kategori, dan deskripsi. Pastikan data pengeluaran tersimpan dengan benar dalam database.
5. Pengembangan Fitur Visualisasi Grafik: Lanjutkan dengan mengembangkan fitur visualisasi grafik. Buatlah grafik atau diagram yang menampilkan ringkasan pengeluaran berdasarkan kategori atau periode waktu tertentu. Pastikan grafik tersebut mudah dipahami dan interaktif, sehingga pengguna dapat menjelajahi data pengeluaran dengan mudah.
6. Pembangunan Fitur Peningat Tagihan: Selanjutnya, kembangkan fitur peningat tagihan. Buatlah sistem peningat yang dapat diatur oleh pengguna, yang memberikan notifikasi saat jatuh tempo pembayaran tagihan. Pastikan peningat ini dapat disesuaikan sesuai dengan preferensi pengguna, termasuk pengaturan waktu peningat dan pilihan metode notifikasi.
7. Pengujian dan Pemeliharaan: Setelah pengembangan selesai, lakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai dengan

kebutuhan. Identifikasi dan perbaiki bug atau masalah yang ditemukan. Selain itu, lakukan pemeliharaan rutin untuk memperbarui aplikasi, meningkatkan keamanan, dan menambahkan fitur baru jika diperlukan.

Dengan mengikuti tahapan ini, aplikasi mobile untuk pelacakan pengeluaran keuangan dengan fitur visualisasi grafik dan pengingat tagihan dapat dikembangkan secara terstruktur dan efisien.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah pembahasan lengkap tentang setiap poin dalam Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Pengeluaran Keuangan dengan Fitur Visualisasi Grafik dan Pengingat Tagihan:



### 1. Halaman Utama

Pada halaman utama, pengguna akan disambut dengan ringkasan pengeluaran bulanan dan grafik visual yang memberikan gambaran tentang komposisi pengeluaran mereka. Ini dapat mencakup informasi seperti total pengeluaran bulan ini, pengeluaran per kategori, dan persentase pengeluaran per kategori. Halaman ini juga dapat menampilkan pengingat tagihan yang mencakup daftar tagihan yang harus dibayar, tanggal jatuh tempo, dan jumlah yang

harus dibayarkan. Pengguna juga dapat melihat transaksi pengeluaran terbaru untuk memantau aktivitas keuangan terkini.

## 2. Catatan Pengeluaran

Pada fitur ini, pengguna dapat menambahkan transaksi pengeluaran baru. Mereka dapat memilih kategori pengeluaran dari daftar yang disediakan, seperti makanan, transportasi, hiburan, dll. Selain itu, pengguna dapat memasukkan jumlah transaksi, tanggal transaksi, dan memberikan deskripsi tambahan jika diperlukan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencatat setiap pengeluaran yang mereka lakukan secara rinci dan akurat.

## 3. Grafik dan Laporan

Fitur ini menyediakan visualisasi grafik yang membantu pengguna memahami dan menganalisis pola pengeluaran mereka. Pengguna dapat memilih periode waktu yang ingin ditampilkan, misalnya bulanan, tahunan, atau kustom. Grafik tersebut dapat memperlihatkan persentase pengeluaran per kategori, perbandingan pengeluaran dengan periode sebelumnya, atau tren pengeluaran dari waktu ke waktu. Selain itu, pengguna dapat melihat laporan pengeluaran yang lebih detail, termasuk ringkasan pengeluaran per kategori dan rincian pengeluaran untuk setiap transaksi.

## 4. Pengaturan

Fitur pengaturan memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman aplikasi sesuai preferensi mereka. Mereka dapat mengatur profil pengguna, yang mencakup informasi pribadi dan preferensi pengaturan seperti mata uang yang digunakan. Pengguna juga dapat mengatur pengingat tagihan, seperti pengaturan pengingat sebelum jatuh tempo atau pengingat rutin untuk tagihan yang berulang. Selain itu, pengguna dapat menyesuaikan kategori pengeluaran yang ada atau menambahkan kategori baru sesuai kebutuhan mereka.

Pada keseluruhan, aplikasi ini bertujuan untuk memberikan pengguna alat yang efektif untuk melacak pengeluaran keuangan mereka dengan visualisasi yang jelas dan pengingat tagihan yang berguna. Fitur-fitur ini membantu pengguna dalam memahami pola pengeluaran mereka, mengelola keuangan dengan lebih baik, dan menghindari keterlambatan pembayaran tagihan. Dengan pengaturan yang dapat disesuaikan, pengguna dapat mengatur aplikasi sesuai preferensi dan kebutuhan mereka secara personal.

Berikut adalah tabel yang menggambarkan pembahasan lengkap mengenai Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Pengeluaran Keuangan dengan Fitur Visualisasi Grafik dan Peningat Tagihan:

Poin	Pembahasan
1. Halaman Utama	- Ringkasan pengeluaran bulanan - Grafik visual komposisi pengeluaran bulanan - Peningat tagihan
2. Catatan Pengeluaran	- Menambahkan transaksi pengeluaran baru - Memilih kategori pengeluaran - Memasukkan jumlah transaksi, tanggal, dan deskripsi tambahan
3. Grafik dan Laporan	- Visualisasi grafik pengeluaran per kategori - Perbandingan pengeluaran dengan periode sebelumnya - Tren pengeluaran dari waktu ke waktu - Laporan pengeluaran per kategori dan rincian transaksi
4. Pengaturan	- Menyesuaikan profil pengguna dan preferensi pengaturan - Mengatur peningkat tagihan (sebelum jatuh tempo, rutin) - Menyesuaikan kategori pengeluaran atau menambahkan kategori baru

Tabel 1. yang menggambarkan pembahasan mengenai Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis IOS untuk Pelacakan Pengeluaran Keuangan dengan Fitur Visualisasi Grafik dan Peningat Tagihan

## REFERENSI

- A Lecturer ' s and Students ' Perspective toward Ethnic Snake Game in Speaking Class at Universitas Muhammadiyah Malang Lulud Oktaviani , Elsa Marina Desiarti Implementing Role Play in English for Business Class Berlinda Mandasari English Drama in the Lat. (2017). 15(2).*
- Chanifah, U. (2020). Cash holding, profitabilitas, reputasi auditor, dan mekanisme good corporate governance terhadap perataan laba. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, 1–97.
- Cindiyasari, S. A., Junarsin, E., Nani, D. A., & Septiani, E. (2022). *Does Intellectual Capital Affect Financial Performance? An Empirical Evidence from Financial Companies in Indonesia*. 1888–1898.
- Darwis, D., & KISWORO, K. (2017). Teknik Steganografi untuk Penyembunyian Pesan Teks Menggunakan Algoritma End Of File. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Desa, P., Merah, T., Ab, N., Juliana, A., Apriadi, D., & Junaid, M. T. (2022). *Edukasi pendampingan usaha dan pengolahan hasil perikanan desa tana merah*. 1(1), 14–18.
- EWK, E. N. (2018). Redefining Hybridity of Chicano Literature in Jimenez's Fictions. *The Center for Asia and Diaspora*, 8(2), 293–319. <https://doi.org/10.15519/dcc.2018.06.8.2.293>
- Fadly, M., & Wantoro, A. (2019). c. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1*, 46–55.

- Farras, P., & Nurmaily, E. (2020). a Semiotic Analysis on Eldorado Poem By Edgar Allan Poem. *Linguistics and Literature Journal*, 1(2), 78–84. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i2.284>
- Febrian, A., & Fadly, M. (2021). Brand Trust As Celebrity Endorser Marketing Moderator'S Role. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(1), 207–216. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.01.19>
- Febrian, A., & Vinahapsari, C. A. (2020). *Brand equity is mediated in influencing purchase intentions on e commerce Digital Content Marketing Strategy in Increasing Customer Engagement in Covid-19 Situation View project Brand equity is mediated in influencing purchase intentions on e commerce. April*, 3703–3710. <https://www.researchgate.net/publication/340730724>
- Jatika, P. L., Pribadi, Z., Puspaningrum, A. S., Takaendengan, M. I., & Fadli, N. (2023). *Aplikasi Sistem Pengelolaan Nilai Kedisiplinan Siswa Sman X Berbasis Web*. 4, 192–200.
- Kamisa, N., Devita, A., & Novita, D. (2022). *Pengaruh Online Customer Review dan Online Customer Rating Terhadap Kepercayaan Konsumen (Studi kasus: Pengguna Shopee di Bandar Lampung) Nur'*. 2(1), 21–29. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEB>
- Khattak, B., Hussain, S., Ahmad, M., Ali, A., Junaid, M., Khan, I. A., Khan, T. A., & Hussain, M. (2018). *Research Article Genetic Relatedness among the Indigenous Isolates of*.
- Kuncoro, H. A. D. P., & Kusumawati, N. (2021). a Study of Customer Preference, Customer Perceived Value, Sales Promotion, and Social Media Marketing Towards Purchase Decision of Sleeping Product in Generation Z. *Advanced International Journal of Business, Entrepreneurship and SMEs*, 3(9), 265–276. <https://doi.org/10.35631/aijbes.39018>
- Masyhur, M. A., Fithratullah, M., & Kasih, E. N. E. W. (2023). A Psychoanalysis on Internal Conflict of Bruce Wayne as Seen in Matt Reeves' The Batman (2022) Movie. *Teknosastik*, 21(1), 8. <https://doi.org/10.33365/ts.v21i1.2285>
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.233>
- Nani, D. A. (2020). Efektivitas Penerapan Sistem Insentif Bagi Manajer Dan Karyawan. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 6(1), 44–54.
- Ningsih, S., & Saniati, S. (2018). Eksperimen Pengenalan Ucapan Aksara Lampung Dengan CMU Sphinx 4. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 33–37.
- Pinem, Y. A. (2018). Encouraging healthy literacy: The interconnection between reading toward writing in social media. *Language in the Online and Offline World 6: The Fortitude*, 360–366.
- Pranoto, B. E., & Suprayogi, S. (2020). A Need Analysis of ESP for Physical Education

- Students in Indonesia. *Premise: Journal of English Education*, 9(1), 94–110.
- Priandika, A. T., Gunawan, R. D., Ardiansah, T., & Fahrizal, M. (2022). ( *SPEEDER* ) FOR *OPTIMIZATION OF TEACHING AND LEARNING PROCESS AT SMK PALAPA*. 3(2), 175–180.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E., Erlangga, D. T., & Literature, E. (2022). *A STUDY OF THE DAILY PRACTICES OF CODE MIXING*. 2(10), 1–10.
- Putri, R. P., & Oktaria, D. (2016). Efektivitas Intra Uterine Devices (IUD) Sebagai Alat Kontrasepsi. *Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*, 5(4), 138.
- Ramdhani Yanuarsyah, M., & Napianto, R. (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2018). Effect of the content store size to the performance of named data networking: Case study on Palapa Ring topology. *Proceeding of 2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications, TSSA 2017, 2018-Janua*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272911>
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). Mit App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.665>
- Setiawan, R. (2018). Economic order quantity (EOQ) by game theory approach in probabilistic supply chain system under service level constraint for items with imperfect quality. *Journal of Physics: Conference Series*, 983(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/983/1/012065>
- Setiawan, R., & Agustina, L. (n.d.). *A Case Study: The Inclusion Of Teaching Grammar In ESP Speech Course-at Accounting Department-State Polytechnic Of Malang A Case Study: The Inclusion of Teaching Grammar in ESP Speech Course At Accounting Departement-State Polytechnic of Malang A Case Stu.* 5(1), 2579–7549. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/index><https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/index>
- Setiawan, R., Siddiq, A. M., & An, M. H. (2019). BioLink KEANEKARAGAMAN SPESIES KUPU-KUPU BANDEALIT TAMAN NASIONAL MERU BETIRI THE DIVERSITY OF BUTTERFLY ( Lepidoptera : Rhopalocera ) IN PRINGTALI SAVANNAH BANDEALIT RESORT MERU BETIRI NATIONAL Resort Bandealit merupakan salah satu bagian dari kawasan ko. *Jurnal Biologi Lingkungan, Industri, Kesehatan*, 5(2), 81–87.
- Simamora, M. W. B., & Oktaviani, L. (2020). WHAT IS YOUR FAVORITE MOVIE?: A STRATEGY OF ENGLISH EDUCATION STUDENTS TO IMPROVE ENGLISH

VOCABULARY. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 44–49.

- Sinaga, I., Susana, A., Purwati, M., Ari, V., Akadiati, P., & Ariany, F. (2022). *Pemberdayaan UMKM Pusat Usaha Pariwisata dan Ekonomi Kreatif ( Pusparekraf ) Bandar Lampung dalam pengisian SPT Tahunan*. 1(2).
- Sintaro, S., Surahman, A., Andraini, L., & Ismail, I. (2022). Implementasi Motor Driver Vnh2Sp30 Pada Mobil Remote Control Dengan Kendali Telepon Genggam Pintar. *Jtst*, 3(1), 9–16.
- Smith, M., Yahya, K., & Marzuki Amiruddin, A. (2007). Environmental disclosure and performance reporting in Malaysia. *Asian Review of Accounting*, 15(2), 185–199. <https://doi.org/10.1108/13217340710823387>
- Soelton, M., Suatoni, M., Yanuar, T., Syah, R., Ramli, Y., Santoso, P., Amanda, B., & Octaviani, R. (2020). Conceptualizing The Role of Organizational Commitment. *American International Journal of Business Management (AIJBM) ISSN*, 3(8), 178–188. [www.aijbm.com](http://www.aijbm.com)
- Solihati, N., Rasad, S. D., Setiawan, R., & Alvionita, C. (2016). *Quality and Viability of Javanese Local Ram Semen at Different Age*. 265–270. <https://doi.org/10.14334/proc.intsem.lpvt-2016-p.265-270>
- Solihati, N., Rasad, S. D., Setiawan, R., Foziah, E. N., & Wigiyanti, E. T. (2018). Semen Quality of Post-Thawed Local Ram's in Tris-Egg Yolk Extender with Different Glutathione Level. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 119(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/119/1/012034>
- Studi, P. (2021). *Konsumen Sepeda Motor Honda Beat Di Kelurahan Gedung Johor Kota Medan*.
- Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial : Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 10–16. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.816>
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & ... (2022). Penerapan Perpustakaan Digital Pada SMA Negeri 1 Padang Cermin. ... *of Engineering and ...*, 1(3), 95–103. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/168>
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & Ismail, I. (2022). *PENERAPAN APLIKASI ADMINISTRASI DESA PADA DESA MUKTI KARYA MESUJI*. 3(1), 123–131.
- Suaidah, S., Lathifah, Fadly, M., Gunawan, R. D., & Fahrizal, M. (2022). Pelatihan Komputer Akuntansi Bagi Guru dan Siswa SMK N 1 Natar Menggunakan Aplikasi

- Accurate. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.36706/beceris.v1i1.1>
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Sugama Maskar, Nicky Dwi Puspaningtyas, Putri Sukma Dewi, Putri M. Asmara, I. M. (2022). *Perguruan Tinggi Bagi Masyarakatadesa Hanura-*. 3(1), 324–331.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., Putra, A. D., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID*. 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Rahmanto, Y., & Saputra, V. H. (2023a). *Workshop Pembuatan Aplikasi Keuangan Sederhana Menggunakan Appsheet di SMK N Candipuro*. 4(1), 84–88.
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Rahmanto, Y., & Saputra, V. H. (2023b). *Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran*. 4(1), 74–79.
- Sulistiani, H., Purwanto, I., Life, A. I. G., & Aig, P. T. (2009). Rekayasa Penawaran Produk Asuransi Secara Online Pada Pt . Aig Life Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi ...*, 2009(Snati). <https://journal.uir.ac.id/Snati/article/download/1082/983>
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Sundari, S., Nurhidayat, S. C. E., Rudyanto, B., & Kusuma, A. A. (2022). Pengabdian Integritas : Jurnal Pengabdian. *Pengabdian*, 6(2), 339–347.
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). No Title. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 01. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Surahman, A., Gunawan, R. D., & Febryansyah, R. (2023). *Pelatihan Pembuatan Game for Education bagi Guru dan Siswa SMKN 7 Bandar Lampung*. 4(1), 39–44. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i1.110>
- Susilo, Mosik, Darsono, T., Setiawan, R., & Yulianti, I. (2019). Development of modified micro computed tomography system for nondestructive testing. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032113>
- Susilo, Yulianti, I., Addawiyah, A., & Setiawan, R. (2018). Optimization of exposure factors for X-ray radiography non-destructive testing of pearl oyster. *Journal of Physics: Conference Series*, 983(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/983/1/012004>
- Suwastika, I. W. (2017). Pengaruh Lingkungan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STIKOM BALI. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi*, 23(2), 75–88.
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran

Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1–5. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/185>

Syah Nasution, H., Jayadi, A., Pagar Alam No, J. Z., Ratu, L., Lampung, B., & Hardin, L. (2022). Implementasi Metode Fuzzy Logic Untuk Sistem Pengereman Robot Mobile Berdasarkan Jarak Dan Kecepatan. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM)*, 3(1), 2022.

Taksu Wijaya, I. G. N., Hansun, S., & Bonar Kristanda, M. (2019). DISDAIN: An Auto Content Generation VR Game. *Indian Journal of Science and Technology*, 12(7), 1–7. <https://doi.org/10.17485/ijst/2019/v12i7/141370>

Teknologi, J., & Jtsi, I. (2021). *GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI*. 2(2), 88–93.

Tengah, K. L., Aditomo, R., Putra, M., Pratiwi, D., & Pramita, G. (2023). *Implementasi Perpustakaan Digital Di SMK Negeri 1*. 1(3), 180–186.

Tengah, K. L., Studi, P., Sipil, T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *PELATIHAN DESAIN GREEN BUILDING PADA SMK NEGERI 1*. 3(2), 317–321.

Trisnawati, F. (2020). SEMMUDIK : Selamat Mudik Menggunakan Helm Berbasis Internet of Things (IoT). *Journal ICTEE*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.696>

Udayana, G. A., Mahendra, I. M. Y., Sukawirasa, I. K. A., Dimastawan Saputra, G. D., & Mahendra, I. B. M. (2021). Implementasi Data Warehouse Dan Penerapannya Pada PHI-Minimart Dengan Menggunakan Tools Pentaho dan Power BI. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 10(1), 163. <https://doi.org/10.24843/jlk.2021.v10.i01.p19>

Usodo, B., Aulia, I. I., Wulandari, A. N., Sutopo, Setiawan, R., Kurniawati, I., & Kuswardi, Y. (2020). Fragmentation of thinking structure and its impact to students' algebraic concept construction and problem solving. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(3), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032006>

Utami, Y. P., Alan, D., Cahyono, D., & Dewi, P. S. (2013). *MATEMATIKA MELALUI SISTEM PENDIDIKAN E-LEARNING DIRUMAH ( STUDY AT HOME ) PENDAHULUAN pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa disetiap jenjang pendidikan baik itu SD , SMP , SMA / MA dan SMK . Namun matematika selalu*. 1–11.

Utami, Y. P., Alan, D., Cahyono, D., & Indonesia, U. T. (2020). *STUDY AT HOME : ANALISIS KESULITAN BELAJAR*. 1(1), 20–26.

Utami, Y. P., Aqillamaba, K., Alan, D., & Cahyono, D. (2013). *IMPLEMENTASI MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE COOPERATIVE LEARNING TYPE STUDENTS TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISION ( STAD ) PENDAHULUAN Pada dasarnya setiap siswa memiliki potensi , namun*

*kemampuan berpikir siswa serta minat belajar. 3.*

- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Vinahapsari, C. A. (2019). Perbandingan Tingkat Stress Kerja Antara Karyawan Tetap Dan Karyawan Outsourcing Bank Bri Wilayah Yogyakarta. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.33365/tb.v2i1.271>
- Vinahapsari, C. A., & Rosita. (2020). Pelatihan manajemen waktu pada stres akademik pekerja penuh waktu. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 06(01), 20–28.
- Wahyudi, R. (2017). *Tradisi Berburu Rusa Dalam Masyarakat Kluet : 19(2)*, 101–124.
- Wahyudin, A. Y., Pustika, R., & Simamora, M. W. (2021). Vocabulary Learning Strategies of Efl Students At Tertiary Level. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.36706/jele.v8i2.15647>
- Wajid, H. A., Alderfasi, A. A., Afzal, I., Junaid, M. B., Mahmood, A., Ahmad, A., Arsal, M. N., & Tahir, M. U. (2018). Evaluating the Potential Effect of Seed Priming Techniques in Improving Germination and Root Shoot Length of Maize Seed. *Cercetari Agronomice in Moldova*, 51(2), 5–15. <https://doi.org/10.2478/cerce-2018-0011>
- Wardaningsih, A. D., & Kasih, E. N. E. W. (2022). Counter Discourse of Maculinity in Avenger: End Game Movie. *Journal of Arts and Education*, 2(2). <https://doi.org/10.33365/jae.v2i2.105>
- Wardiani, F. E., Wimbaningrum, R., & Setiawan, R. (2019). The The Correlation Between Type of Land Use and Water Quality in the Rembangan River, Jember Regency. *Jurnal ILMU DASAR*, 20(2), 111. <https://doi.org/10.19184/jid.v20i2.8939>
- Widiyawati, Y. (2022). Analisis Pengaruh Belanja Online Terhadap Perilaku Perjalanan Belanja Dimasa Pandemi Covid-19. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(02), 25–31. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice/article/view/2151>
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Widodo, T., Santoso, A. B., Ishak, S. I., & Rumeon, R. (2023). *Sistem Kendali Proporsional Kualitas Air berupa Ph dan Suhu pada Budidaya Ikan Lele Berbasis IoT*. 9(1), 59–66.
- Wijaya, I., Darmada, I., & Rusyati, L. (2018). Edukasi Dan Penatalaksanaan Dermatitis Kontak Iritan Kronis Di Rsup Sanglah Denpasar Bali Tahun 2014/2015. *E-Jurnal Medika Udayana*, 5(8), 2014–2017.
- Wijaya, I. G. K. W., & Dananjaya, N. S. (2018). Penerapan Asas Itikad Baik Dalam Perjanjian Jual Beli Online. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 6(8), 1–15. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/37212>

- Wijaya, I. G. N. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di STMIK STIKOM Bali. *Jurnal Bakti Saraswati*, 7(2), 193–198.
- Wijaya, I. G. N. S. (2019). Pengaruh Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Struktu Modal Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ilmi Manajemen Dan Akuntansi*, 7(2), 123–129.
- Wijaya, I. G. N. S., Pratami, N. W. C. A., & Yasa, I. G. D. (2022). Keputusan pembelian e-commerce selama pandemi: persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, harga, dan sikap konsumen. *Jurnal Manajemen*, 14(1), 26–37. <https://doi.org/10.30872/jmmn.v14i1.10993>
- Wijaya, I. G. N. S., Triandini, E., Kabnani, E. T. G., & Arifin, S. (2021). E-commerce website service quality and customer loyalty using WebQual 4.0 with importance performances analysis, and structural equation model: An empirical study in shopee. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 7(2), 107–124. <https://doi.org/10.26594/register.v7i2.2266>
- Wijaya, I., Zubaidah, S., & Kuswantor, H. (2016). Anatomi Daun Galur-Galur Harapan Kedelai (Glycine Max L. Merill) Tahan CPMMV (Cowpea Mild Mottle Virus) Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 463–467. <http://fkp.ummetro.ac.id/journal/index.php/biologi/article/view/484>
- Wijaya, I., Zubaidah, S., & Kuswanto, H. (2016). TANGGAP GALUR-GALUR KEDELAI DAN DUA VARIETAS UNGGUL TERHADAP CpMMV (Cowpea Mild Mottle Virus) Soybean Lines Response And Two Varieties Of Superior Against Cpmmv (Cowpea Mild Mottle Virus). *Prosiding Seminar Nasional II 2016, Kerjasama Prodi Pendidikan Biologi FKIP Dengan Pusat Studi Lingkungan Dan Kependudukan (PSLK) Universitas Muhammadiyah Malang*, 3(1), 764–770. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=33&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiGn6mWxNDWAhXMq48KHbrbAVsQFgi7AjAg&url=http%3A%2F%2Fresearch-report.umm.ac.id%2Findex.php%2Fresearch-report%2Farticle%2Fdownload%2F631%2F841&usg=AOvVaw3CfSinqbiQAHB>
- Wijaya, & Suwastika. (2017). Analisis Kepuasan Pengguna Elearning Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 558–562.
- Wijayanto, I. (2022). *Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan ( Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung )*. 3(2), 55–62.
- Wisnumurti, A. . G. O., Candranegara, I. M. W., Suryawan, D. K., & Wijaya, I. G. N. (2020). *Collaborative Governance: Synergy Among the Local Government, Higher Education, and Community in Empowerment of Communities and Management of Potential Tourism Village*. 154(AICoBPA 2019), 112–115. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.201116.024>
- Woro Kasih, E., Adi, I., & Saktiningrum, N. (2019). *Border as Post Space in Reyna Grande's The Distance Between Us*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285322>

- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Wulandari, S., Jupriyadi, J., & Fadly, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 2(1), 11–16.
- Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDY KASUS: DUSUN SRIKAYA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 254–263.
- Yani, L. (2015). Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Terhadap Kinerja aparatur Sipil Negara Di Dinas Pengelolaan Keuangan Dan Kekayaan Daerah (DPKKD) Kabupaten Simeulue. *Tugas Akhir Program Magister*, 10, 36–42.
- Yasin, I., & Shaskya, Q. I. (2020). Sistem Media Pembelajaran Ips Sub Mata Pelajaran Ekonomi Dalam Jaringan Pada Siswa Mts Guppi Natar Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.96>
- Yulianti, I., Susilo, Masturi, Susanti, T., & Setiawan, R. (2020). Lead-polyester resin composite as an alternative material for radiation protection in radiography. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032069>
- Yulianti, T. (2021). Public Speaking Ability Through Focus Group Discussion. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 287–295. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8238>
- Yulianti, T., & Herpratiwi, S. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Mandiri Melalui Media Online Untuk Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Teknokrat Bandarlampung*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/5475/4226>
- Yulianti, T., & Sulistiyawati, A. (2020). The Blended Learning for Student’s Character Building. *International Conference on Progressive Education (ICOPE 2019)*, 56–60.
- Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2021). *Online Focus Group Discussion (OFGD) Model Design in Learning*.
- Yuliza Putri, N. D. P. (2021). *PERANAN E-LEARNING PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR*. 2(2), 44–49.
- Yusuf, N. (2021). The Effect of Online Tutoring Applications on Student Learning Outcomes during the COVID-19 Pandemic. *Italienisch*, 11(2), 81–88. <http://www.italienisch.nl/index.php/VerlagSauerlander/article/view/100>
- Zaharani, G. F. R., Kusumawati, N., & Aprilianty, F. (2021). The Impact of Micro-Influencer on Brand Image and Purchase Intention in Local Culinary Products on

Instagram. *Proceeding Book of The 6th ICNEM, November 2021*, 11–13.

Zanofa, A. P., Arrahman, R., Bakri, M., & Budiman, A. (2020). Pintu Gerbang Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 22–27.

Zanofa, A. P., Fahrizal, M., & Komputer, T. (2021). *Penerapan bluetooth untuk gerbang otomatis*. 1(2), 1–10.