



Rancang Bangun Aplikasi Dompet Digital Sederhana Berbasis Mobile pada PT Arkin Global Indonesia

Janwar¹, Farizi Ilham², Amar Husein³, Muhammad Rifqi Rizkulloh^{4*}

^{1,2,3,4} Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹janwarkp26@gmail.com, ²dosen02954@unpam.ac.id, ³amarhusein09@gmail.com,
^{4*}rizkullohrifqi6@gmail.com

(* : coessponding author)

Abstrak—PT Arkin Global Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distribusi peralatan dapur. Dalam aktivitas sehari-hari, pengelolaan keuangan pribadi masih dilakukan secara manual sehingga pencatatan pemasukan dan pengeluaran belum tertata dengan baik, saldo pada beberapa akun sulit dipantau, anggaran bulanan kurang terkontrol, dan tagihan rutin berisiko terlambat dibayar. Tujuan Kerja Praktek ini adalah merancang dan mengimplementasikan aplikasi dompet digital sederhana berbasis mobile yang diterapkan di PT Arkin Global Indonesia untuk mendukung pengelolaan keuangan pribadi secara efektif, terstruktur, dan aman. Metode pengembangan menggunakan SDLC Waterfall yang meliputi analisis, perancangan, implementasi menggunakan Flutter dengan bahasa Dart, basis data SQLite lokal melalui sqflite, penyimpanan lokal pendukung menggunakan SharedPreferences, serta pengujian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Ruang lingkup sistem mencakup manajemen akun, pencatatan transaksi, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SakuArkin dapat membantu pengguna memantau kondisi keuangan, mengendalikan pengeluaran, mencatat transaksi, serta menyajikan laporan keuangan secara lebih terstruktur.

Kata Kunci: Dompet Digital, Keuangan Pribadi, Flutter, SQLite, Pengelolaan Keuangan

Abstract—PT Arkin Global Indonesia is a company engaged in the distribution of kitchen equipment. In daily activities, personal financial management is still done manually, resulting in poorly organized recording of income and expenses, difficult to monitor balances in some accounts, poorly controlled monthly budgets, and the risk of late payment of routine bills. The objective of this internship is to design and implement a simple mobile-based digital wallet application at PT Arkin Global Indonesia to support effective, structured, and secure personal financial management. The development method used is the SDLC Waterfall approach, which includes analysis, design, implementation using Flutter with the Dart language, a local SQLite database using sqflite, supporting local storage using SharedPreferences, and testing. Data collection was conducted through interviews, observations, and literature review. The system's scope includes account management, transaction recording, inter-account transfers, budget management, recurring bills, financial reports and graphs, savings targets, data export, and access security. The results show that SakuArkin can help users monitor financial conditions, control expenses, record transactions, and present financial reports in a more structured manner.

Keywords: Digital Wallet, Personal Finance, Flutter, SQLite, Financial Management

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan aplikasi berbasis *mobile* dalam berbagai aktivitas, termasuk pengelolaan keuangan pribadi. Pengelolaan keuangan yang masih dilakukan secara manual sering menimbulkan kendala, seperti pencatatan transaksi yang tidak konsisten, kesulitan memantau saldo dari beberapa akun, serta keterlambatan dalam menyusun laporan keuangan. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kemampuan pengguna dalam mengontrol pengeluaran, mengatur anggaran, dan mengevaluasi kondisi keuangan secara berkala.

Berdasarkan hasil observasi pada PT Arkin Global Indonesia, proses pencatatan keuangan sederhana masih dilakukan secara manual dengan memanfaatkan bukti transaksi dan Microsoft Excel. Cara tersebut belum sepenuhnya mendukung kebutuhan pencatatan yang cepat, terpusat, dan mudah dipantau melalui perangkat bergerak. Selain itu, pengelolaan beberapa akun seperti dompet tunai, rekening bank, dan *e-wallet* belum berada dalam satu sistem, sehingga pengguna membutuhkan waktu lebih lama untuk mengetahui posisi saldo, riwayat transaksi, realisasi anggaran, serta ringkasan laporan keuangan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi keuangan berbasis *mobile* dapat membantu pengguna dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran,



mengelompokkan transaksi, menampilkan saldo, serta menyajikan laporan keuangan secara lebih praktis. Penelitian Isnaeni dkk. menunjukkan bahwa pemanfaatan *framework* Flutter dan SQLite dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi manajemen keuangan pribadi berbasis *mobile* (Isnaeni et al., 2025). Penelitian lain membahas pentingnya visualisasi data keuangan melalui grafik dan rekapitulasi transaksi untuk membantu pengguna memahami kondisi keuangannya (Romadhoni & Salim, 2025). Selain itu, fitur pencatatan transaksi, pengelompokan kategori, pengelolaan anggaran, dan laporan bulanan juga menjadi bagian penting dalam aplikasi pengelolaan keuangan pribadi (Devi, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa aplikasi pencatatan keuangan berbasis *web mobile* dapat membantu pengguna dalam mencatat transaksi, mengelola data keuangan, dan menampilkan informasi keuangan secara lebih praktis (Rosidi & Afriyudi, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan solusi berupa aplikasi dompet digital sederhana berbasis *mobile* bernama SakuArkin. Aplikasi ini difokuskan sebagai media pencatatan dan pengelolaan keuangan pribadi, bukan sebagai layanan pembayaran yang terhubung langsung dengan perbankan atau penyedia *e-wallet* pihak ketiga. Fitur utama yang dikembangkan meliputi manajemen akun atau dompet, pencatatan pemasukan dan pengeluaran, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses aplikasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi dompet digital sederhana berbasis *mobile* yang dapat membantu pengguna dalam mengelola keuangan pribadi secara lebih efektif, terstruktur, dan aman. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna diharapkan dapat mencatat transaksi dengan lebih rapi, memantau kondisi keuangan dari beberapa akun, mengendalikan pengeluaran melalui anggaran, memperoleh pengingat tagihan, serta melihat laporan keuangan sebagai dasar evaluasi keuangan pribadi.

2. METODE

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Model ini dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan berurutan, sehingga sesuai untuk pengembangan aplikasi SakuArkin yang kebutuhan fiturnya telah dirumuskan sejak awal. Tahapan pengembangan yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pendekatan ini digunakan agar proses pengembangan aplikasi dapat dilakukan secara terarah mulai dari identifikasi kebutuhan sampai evaluasi hasil aplikasi. Penggunaan metode pengembangan yang terstruktur juga banyak diterapkan pada penelitian aplikasi pengelolaan keuangan berbasis *mobile* karena dapat membantu proses analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian berjalan lebih terarah (Tjandra et al., 2022; Trivaika & Senubekti, 2022).



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut:

- a. Observasi
Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pencatatan dan pengelolaan keuangan sederhana yang berjalan pada PT Arkin Global Indonesia. Pengamatan difokuskan pada proses pencatatan pemasukan, pengeluaran, saldo akun, serta penyusunan laporan keuangan yang masih dilakukan secara manual.
- b. Wawancara



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 2 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 333-341

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna terhadap aplikasi pengelolaan keuangan pribadi berbasis *mobile*. Informasi yang dikumpulkan mencakup kebutuhan fitur pencatatan transaksi, pengelolaan akun atau dompet, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan keuangan, target menabung, ekspor data, dan keamanan akses.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menelaah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan aplikasi keuangan pribadi, pencatatan transaksi, pengelolaan anggaran, visualisasi laporan keuangan, serta teknologi pengembangan aplikasi berbasis *mobile*. Studi pustaka digunakan sebagai dasar teoritis dan pembanding dalam pengembangan aplikasi SakuArkin.

2.3 Tahapan Pengembangan Aplikasi

Tahapan pengembangan aplikasi SakuArkin disusun berdasarkan model *Waterfall* yang terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam pengelolaan keuangan, seperti pencatatan transaksi yang masih manual, kesulitan memantau saldo dari beberapa akun, belum adanya pengelolaan anggaran per kategori, belum tersedianya pengingat tagihan, serta keterbatasan dalam penyusunan laporan keuangan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, kebutuhan sistem dirumuskan ke dalam fitur utama aplikasi.

b. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dilakukan dengan menyusun rancangan alur sistem, rancangan basis data, dan rancangan antarmuka pengguna. Rancangan alur sistem digambarkan menggunakan *use case diagram*, sedangkan rancangan basis data digambarkan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Rancangan antarmuka dibuat untuk memastikan fitur aplikasi dapat digunakan dengan alur yang sederhana dan mudah dipahami.

c. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan membangun aplikasi SakuArkin berbasis *mobile* menggunakan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart. Penyimpanan data utama menggunakan SQLite melalui package *sqflite*, sedangkan data pendukung seperti preferensi pengguna disimpan menggunakan *SharedPreferences*. Proses pengembangan dilakukan menggunakan Android Studio pada perangkat Android.

d. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan setiap fitur aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian difokuskan pada fitur utama, seperti manajemen akun, pencatatan transaksi, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses.

e. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan dilakukan melalui perbaikan dan penyempurnaan aplikasi berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi. Tahap ini bertujuan memastikan aplikasi berjalan lebih stabil, tampilan lebih sesuai kebutuhan pengguna, dan fungsi utama dapat digunakan dengan baik.

2.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *black box testing*. Metode ini digunakan untuk menguji kesesuaian fungsi aplikasi terhadap kebutuhan yang telah ditentukan tanpa melihat struktur kode program secara langsung. Pengujian difokuskan pada fitur utama aplikasi, meliputi pengelolaan akun atau dompet, pencatatan transaksi pemasukan dan pengeluaran, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses aplikasi. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan aplikasi agar sistem dapat berjalan sesuai dengan tujuan penelitian.



3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Analisa Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada PT Arkin Global Indonesia, proses pengelolaan keuangan sederhana masih dilakukan secara manual dengan memanfaatkan bukti transaksi dan Microsoft Excel. Proses tersebut belum sepenuhnya efektif karena pencatatan pemasukan dan pengeluaran masih bergantung pada ketelitian pengguna, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan pencatatan, ketidakkonsistenan data, serta kesulitan dalam melakukan pengecekan ulang terhadap riwayat transaksi. Selain itu, belum tersedia sistem terpusat yang dapat digunakan untuk mengelola beberapa akun keuangan seperti dompet tunai, rekening bank, dan *e-wallet* dalam satu aplikasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, kebutuhan sistem aplikasi SakuArkin dirumuskan sebagai berikut:

- a. Manajemen akun atau dompet
Sistem menyediakan fitur untuk menambahkan, mengubah, menghapus, dan menampilkan akun keuangan pengguna, seperti dompet tunai, rekening bank, dan *e-wallet*. Fitur ini dibutuhkan agar pengguna dapat memantau saldo dari beberapa akun dalam satu aplikasi.
- b. Pencatatan pemasukan dan pengeluaran
Sistem menyediakan fitur pencatatan transaksi pemasukan dan pengeluaran berdasarkan tanggal, kategori, nominal, metode pembayaran, dan keterangan. Fitur ini bertujuan membantu pengguna mencatat aktivitas keuangan secara lebih rapi dan terstruktur.
- c. Transfer antar akun
Sistem menyediakan fitur transfer antar akun untuk mencatat perpindahan saldo dari satu akun ke akun lain, misalnya dari rekening bank ke *e-wallet*. Fitur ini tidak memengaruhi total kekayaan pengguna, tetapi memperbarui saldo akun sumber dan akun tujuan.
- d. Pengelolaan anggaran
Sistem menyediakan fitur anggaran per kategori dalam periode bulanan. Fitur ini digunakan untuk membantu pengguna memantau batas pengeluaran dan mengetahui apabila realisasi pengeluaran sudah mendekati atau melebihi anggaran.
- e. Tagihan berulang
Sistem menyediakan fitur pengelolaan tagihan rutin, seperti listrik, internet, atau cicilan. Fitur ini dilengkapi informasi tanggal jatuh tempo dan pengingat agar pengguna dapat mengantisipasi pembayaran sebelum terlambat.
- f. Laporan dan grafik keuangan
Sistem menyediakan fitur laporan keuangan yang menampilkan ringkasan pemasukan, pengeluaran, saldo, arus kas, serta grafik pengeluaran berdasarkan kategori. Fitur ini membantu pengguna mengevaluasi kondisi keuangan secara berkala.
- g. Target menabung
Sistem menyediakan fitur target menabung untuk membantu pengguna menentukan tujuan keuangan, nominal target, saldo terkumpul, dan estimasi waktu pencapaian. Fitur ini digunakan untuk memantau progres tujuan finansial pengguna.
- h. Ekspor data
Sistem menyediakan fitur ekspor data agar pengguna dapat menyimpan riwayat transaksi dan laporan keuangan dalam format PDF, Excel, atau CSV. Fitur ini membantu dokumentasi dan pengolahan data lanjutan.
- i. Keamanan akses aplikasi
Sistem menyediakan fitur keamanan akses, seperti PIN, pola, atau biometrik, untuk menjaga data keuangan pengguna agar tidak mudah diakses oleh pihak yang tidak berwenang.

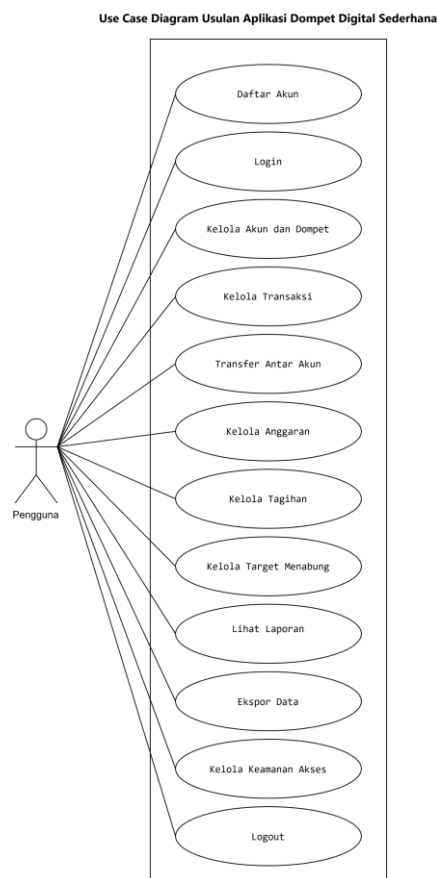
Kebutuhan fitur anggaran, pencatatan transaksi, dan laporan keuangan juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya perencanaan anggaran dan analisis pengeluaran bulanan dalam aplikasi manajemen keuangan pribadi (Fitriyadi & Ikrimach, 2025; Nurmaesah et al., 2025).

Kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam perancangan dan implementasi aplikasi SakuArkin. Dengan adanya fitur tersebut, aplikasi diharapkan dapat membantu pengguna mengelola keuangan pribadi secara lebih terpusat, terstruktur, dan mudah dipantau melalui perangkat *mobile*.

3.2 Hasil Perancangan Sistem

Hasil perancangan sistem aplikasi SakuArkin disusun berdasarkan kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap analisa. Perancangan sistem dilakukan untuk menggambarkan alur penggunaan aplikasi, hubungan antara pengguna dan fitur, serta struktur data yang digunakan dalam penyimpanan informasi keuangan. Pada penelitian ini, rancangan sistem ditampilkan melalui *use case diagram* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

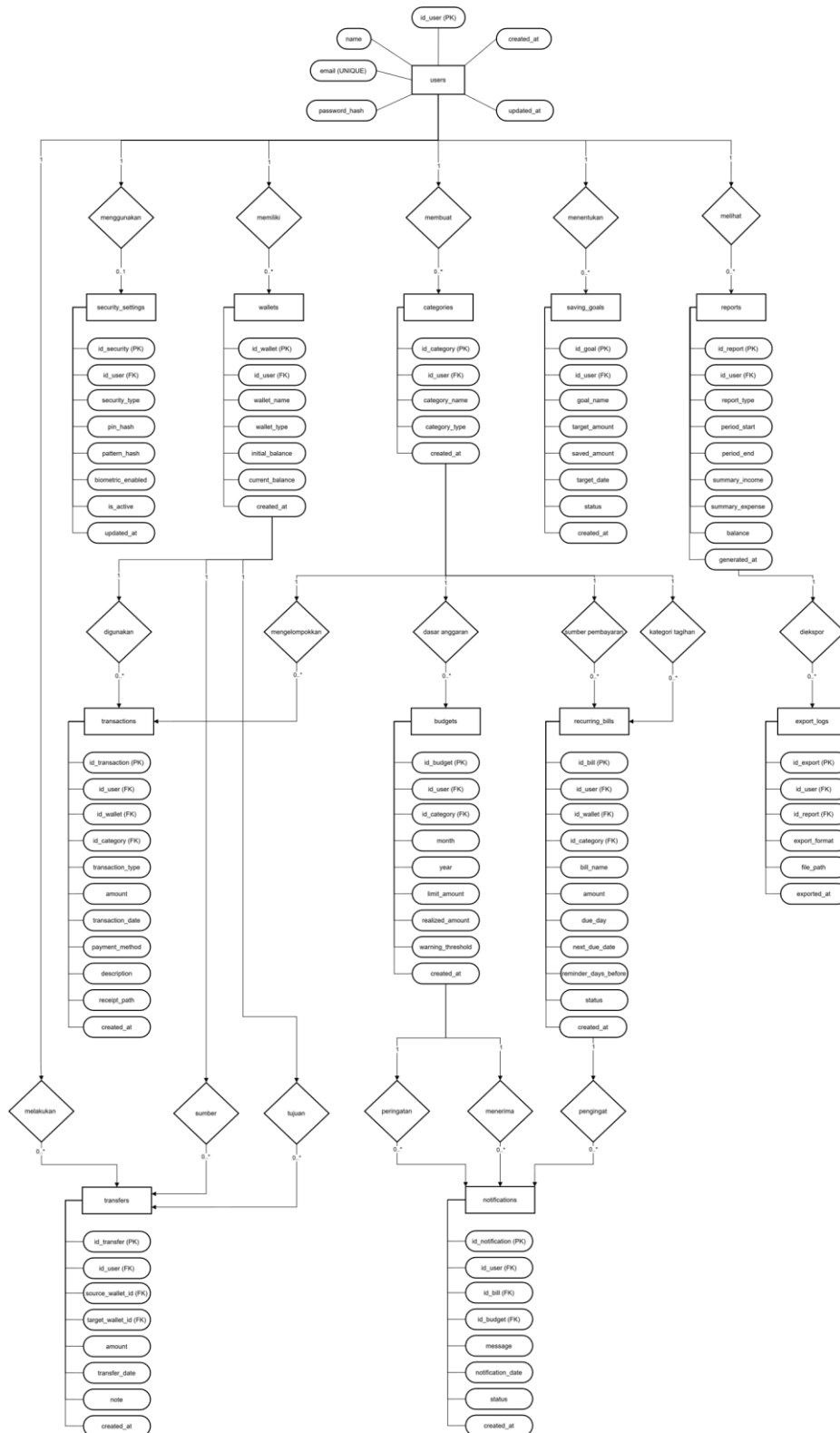
Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan fitur-fitur utama aplikasi. Aktor utama dalam sistem adalah pengguna, sedangkan fitur yang dapat diakses meliputi manajemen akun atau dompet, pencatatan pemasukan dan pengeluaran, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses aplikasi. Rancangan *use case diagram* aplikasi SakuArkin ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

Berdasarkan Gambar 2, pengguna dapat mengakses seluruh fitur utama aplikasi setelah melalui proses keamanan akses. Fitur manajemen akun digunakan untuk mengelola beberapa akun keuangan, sedangkan fitur transaksi digunakan untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran. Fitur transfer antar akun digunakan untuk mencatat perpindahan saldo tanpa mengubah total kekayaan pengguna. Selain itu, fitur anggaran, tagihan berulang, laporan keuangan, target menabung, dan ekspor data digunakan untuk membantu pengguna mengelola serta mengevaluasi kondisi keuangan secara lebih terstruktur.

Selain rancangan interaksi pengguna, perancangan basis data juga dibuat menggunakan ERD. ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas data yang digunakan dalam aplikasi. Entitas utama yang dirancang meliputi pengguna, akun atau dompet, kategori, transaksi, transfer, anggaran, tagihan berulang, target menabung, laporan, riwayat ekspor, notifikasi, dan pengaturan keamanan. Rancangan ERD aplikasi SakuArkin ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

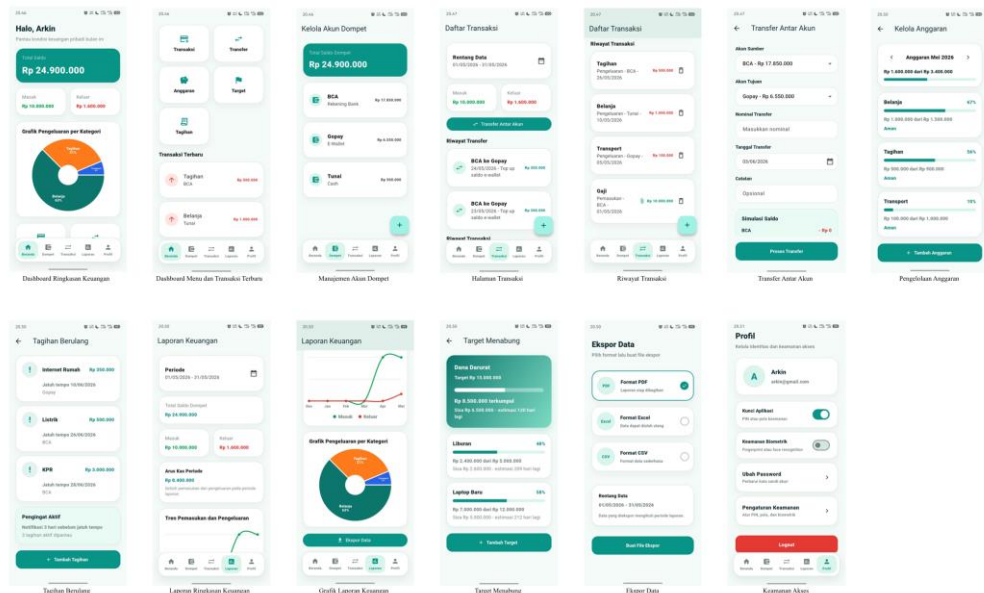
Berdasarkan Gambar 3, entitas pengguna memiliki relasi dengan beberapa entitas utama, seperti akun, kategori, transaksi, transfer, anggaran, tagihan, target menabung, laporan, ekspor data,

notifikasi, dan pengaturan keamanan. Entitas transaksi berelasi dengan akun dan kategori untuk mencatat pemasukan maupun pengeluaran. Entitas transfer berelasi dengan akun sumber dan akun tujuan untuk mencatat perpindahan saldo antar akun. Entitas anggaran dan tagihan digunakan untuk mendukung pengendalian pengeluaran serta pengingat pembayaran rutin. Sementara itu, entitas laporan dan ekspor data digunakan untuk mendukung penyajian serta dokumentasi informasi keuangan pengguna.

3.3 Hasil Implementasi Aplikasi

Aplikasi SakuArkin berhasil diimplementasikan sebagai aplikasi dompet digital sederhana berbasis *mobile* menggunakan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart. Penyimpanan data utama menggunakan SQLite melalui package *sqflite*, sedangkan data pendukung seperti preferensi pengguna menggunakan *SharedPreferences*. Implementasi aplikasi disesuaikan dengan hasil analisa kebutuhan dan rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya.

Hasil implementasi aplikasi ditampilkan pada Gambar 4. Tampilan aplikasi mencakup beberapa fitur utama, yaitu dashboard, manajemen akun atau dompet, pencatatan transaksi, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses aplikasi.



Gambar 4. Tampilan Implementasi Aplikasi

Berdasarkan Gambar 4, aplikasi SakuArkin telah menyediakan fitur utama yang saling terhubung dalam satu sistem. Dashboard menampilkan ringkasan saldo, pemasukan, pengeluaran, dan grafik kategori. Fitur transaksi dan transfer digunakan untuk mencatat aktivitas keuangan, sedangkan fitur anggaran, tagihan berulang, laporan, target menabung, ekspor data, dan keamanan akses digunakan untuk mendukung pengelolaan keuangan pribadi secara lebih terstruktur dan mudah dipantau.

3.4 Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *black box testing* untuk mengetahui apakah fitur-fitur pada aplikasi SakuArkin berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan menjalankan setiap fungsi utama aplikasi tanpa melihat struktur kode program secara langsung. Hasil pengujian sistem ditampilkan pada Tabel 1.



Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Keamanan akses	Pengguna memasukkan PIN, pola, atau biometrik	Sistem membuka aplikasi jika data benar	Berhasil
2	Manajemen akun atau dompet	Pengguna menambah, mengubah, dan menghapus akun dompet	Data akun tersimpan dan saldo tampil sesuai data	Berhasil
3	Pencatatan transaksi	Pengguna mencatat pemasukan dan pengeluaran	Transaksi tersimpan dan saldo diperbarui	Berhasil
4	Transfer antar akun	Pengguna memindahkan saldo antar akun	Saldo sumber berkurang dan saldo tujuan bertambah	Berhasil
5	Pengelolaan anggaran	Pengguna membuat anggaran per kategori bulanan	Sistem menampilkan batas dan realisasi anggaran	Berhasil
6	Tagihan berulang	Pengguna menambahkan tagihan rutin	Sistem menampilkan tagihan dan pengingat jatuh tempo	Berhasil
7	Laporan dan grafik	Pengguna membuka laporan keuangan	Sistem menampilkan ringkasan dan grafik keuangan	Berhasil
8	Target menabung	Pengguna membuat target tabungan	Sistem menampilkan target, progres, dan saldo terkumpul	Berhasil
9	Ekspor data	Pengguna memilih format PDF, Excel, atau CSV	Sistem membuat file ekspor sesuai format	Berhasil

3.5 Pembahasan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian, aplikasi SakuArkin telah mampu menjawab kebutuhan utama dalam pengelolaan keuangan pribadi sederhana. Aplikasi ini menyediakan fitur pencatatan pemasukan dan pengeluaran, manajemen akun atau dompet, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses. Fitur-fitur tersebut saling terhubung sehingga pengguna dapat mengelola data keuangan dalam satu aplikasi secara lebih terpusat dan terstruktur.

Dibandingkan dengan pencatatan manual menggunakan bukti transaksi dan Microsoft Excel, aplikasi SakuArkin memberikan kemudahan dalam memantau saldo dari beberapa akun, mencatat transaksi secara lebih rapi, serta menampilkan laporan keuangan secara otomatis. Fitur anggaran membantu pengguna mengontrol batas pengeluaran per kategori, sedangkan fitur tagihan berulang membantu pengguna memantau pembayaran rutin sebelum jatuh tempo. Selain itu, fitur laporan dan grafik keuangan membantu pengguna mengevaluasi kondisi keuangan berdasarkan data transaksi yang telah dicatat. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa aplikasi keuangan berbasis *mobile* dapat membantu pengguna mencatat transaksi, mengelola anggaran, dan mengevaluasi kondisi keuangan melalui laporan atau visualisasi data (Fitriyadi & Ikrimach, 2025; Romadhoni & Salim, 2025).



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 2 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 333-341

Meskipun demikian, aplikasi SakuArkin masih memiliki keterbatasan karena penyimpanan data dilakukan secara lokal pada perangkat pengguna dan belum terintegrasi langsung dengan layanan perbankan atau penyedia *e-wallet* pihak ketiga. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada fitur pencadangan data, sinkronisasi *cloud*, serta integrasi dengan layanan keuangan digital agar aplikasi dapat digunakan secara lebih luas dan fleksibel.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi SakuArkin berhasil dirancang dan dibangun sebagai aplikasi dompet digital sederhana berbasis *mobile* pada PT Arkin Global Indonesia. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart, dengan penyimpanan data lokal menggunakan SQLite melalui package *sqflite* serta *SharedPreferences* sebagai penyimpanan data pendukung.

Aplikasi SakuArkin menyediakan fitur utama yang meliputi manajemen akun atau dompet, pencatatan pemasukan dan pengeluaran, transfer antar akun, pengelolaan anggaran, tagihan berulang, laporan dan grafik keuangan, target menabung, ekspor data, serta keamanan akses aplikasi. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *black box testing*, seluruh fitur utama dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Dengan adanya aplikasi ini, pengelolaan keuangan pribadi dapat dilakukan secara lebih terpusat, terstruktur, dan mudah dipantau melalui perangkat *mobile*.

Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada penambahan fitur pencadangan data, sinkronisasi *cloud*, serta integrasi dengan layanan perbankan atau penyedia *e-wallet* pihak ketiga agar aplikasi dapat digunakan secara lebih luas dan fleksibel.

REFERENCES

- Devi, C. (2025). Perancangan aplikasi pencatatan keuangan pribadi berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 21(2), 748–758.
- Fitriyadi, R., & Ikrimach, I. (2025). Pengembangan aplikasi web manajemen keuangan personal dengan analisis pengeluaran bulanan. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (JINTEKS)*, 7(4), 1827–1836.
- Isnaeni, T. M., Fitri, D. A., Musyarrofah, O., & Ilhammullah, I. (2025). Aplikasi manajemen keuangan pribadi berbasis mobile menggunakan framework Flutter. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 6(3), 602–609.
- Nurmaesah, N., Ryando, M. B., Batu Bara, M. A. M., & Pudoli, A. (2025). Aplikasi mobile saveRP: Manajemen keuangan pribadi dengan fitur perencanaan anggaran. *Academic Journal of Computer Science Research*, 7(1), 45–51.
- Romadhoni, A. L., & Salim, A. (2025). Pengembangan aplikasi mobile Expense Tracker berbasis Flutter untuk visualisasi data interaktif dan rekapitulasi keuangan personal. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3S1).
- Rosidi, A., & Afriyudi, A. (2023). Aplikasi pencatatan keuangan pribadi berbasis web mobile. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(1), 100–113.
- Tjandra, S., Dewi, G. L., Santoso, S. P., & Prajetno, J. (2022). Pengembangan aplikasi pengaturan keuangan pribadi berbasis Android. *Jurnal Teknik Industri*, 25(2), 39–47.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan aplikasi pengelola keuangan pribadi berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.