

Aplikasi Pengelolaan Keuangan Tukang Gigi (K-TUGI) Berbasis Android

Iskandar Zulkarnain¹, Fauziyah^{*2}, Dwi Lestari³

Information Systems, Faculty of Computer Science, Bung Karno University, Indonesia
Email: ¹iskandarzulkarnain@ubk.ac.id, ²fauziyah@ubk.ac.id, ³dlestari@ubk.ac.id

Submitted Date: September 30th, 2024

Reviewed Date: October 28th, 2024

Revised Date: October 30th, 2024

Accepted Date: October 31st, 2024

Abstract

Efficient financial management is very important for dentists in carrying out their practice. However, many dentists face difficulties in recording and managing financial transactions systematically. This research aims to design and develop an Android application called K-TUGI to assist dentists in managing income, expenses, and financial reports. The method used in this study is a prototyping approach, which allows the development of the system gradually by involving *users* from the beginning. The research team conducted observations, interviews, and literature studies to identify *user* needs and then designed the app's key features. The K-TUGI application provides four main functions: customer data management, income recording, expense recording, and transaction report generation. The implementation results showed that the K-TUGI application was successfully tested using the System Usability Scale (SUS), resulting in a score of 79, which means that the application was rated well by *users*. The score shows that this application makes it easier for *users* to manage their finances and provides satisfaction in using it. Thus, K-TUGI can be an effective technology solution for dentists to improve the efficiency of financial management.

Keywords: Android; Application; Finance; K-TUGI; Prototype.

Abstraksi

Pengelolaan keuangan yang efisien sangat penting bagi tukang gigi dalam menjalankan praktiknya. Namun, banyak di antara tukang gigi yang menghadapi kesulitan dalam mencatat dan mengatur transaksi keuangan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi Android bernama K-TUGI untuk membantu tukang gigi dalam mengelola pendapatan, pengeluaran, serta membuat laporan keuangan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan prototyping, yang memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap dengan melibatkan pengguna sejak awal. Tim peneliti melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan kemudian merancang fitur utama aplikasi. Aplikasi K-TUGI menyediakan empat fungsi utama: manajemen data pelanggan, pencatatan pemasukan, pencatatan pengeluaran, dan pembuatan laporan transaksi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi K-TUGI berhasil diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS), menghasilkan skor 79, yang berarti aplikasi ini dinilai baik oleh pengguna. Skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini memudahkan pengguna dalam mengelola keuangan dan memberikan kepuasan dalam pemakaiannya. Dengan demikian, K-TUGI dapat menjadi solusi teknologi yang efektif bagi tukang gigi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan keuangan.

Keywords: Android; Aplikasi; Keuangan; K-TUGI; Prototype.

1 Pendahuluan

Profesi tukang gigi dengan profesi dokter pada hakikatnya berbeda karena profesi tukang gigi terkait pembelajaran dan pelayanan pembuatan gigi tiruan sedangkan profesi dokter mempelajari ilmu

gigi, rongga mulut serta jaringan penyangga gigi (Prawitanto, 2023). Berdasarkan Pasal 6 ayat (2) Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 39 Tahun 2014 tentang Pembinaan, Pengawasan dan Perizinan Pekerjaan Tukang Gigi (Peraturan



Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2014, 2014), menyebutkan bahwa pekerjaan tukang gigi hanya membuat gigi tiruan lepasan sebagian dan/atau penuh yang terbuat dari bahan *heat curing acrylic* yang memenuhi ketentuan persyaratan kesehatan dan memasang gigi tiruan lepasan sebagian dan/atau penuh yang terbuat dari bahan *heat curing acrylic* dengan tidak menutup sisa akar gigi.

Profesi tukang gigi yang diakui tergabung pada Serikat Tukang Gigi Indonesia atau STGI di berbagai wilayah. Kegiatan dari Serikat Tukang Gigi Indonesia (STGI) adalah pendataan tukang gigi, pengajuan permohonan pendaftaran izin tukang gigi, kegiatan sertifikasi, ujian dan tes pembuatan dan pemasangan gigi palsu. Berdasarkan data STGI wilayah Jakarta per-tahun 2023 sebanyak 625 tukang gigi yang tersebar dan memiliki izin praktek tukang gigi dari STGI di wilayah Jakarta.

Sebaran tukang gigi di wilayah Jakarta diantaranya: Jakarta Pusat: 50 tukang gigi, Jakarta Utara 112 tukang gigi, Jakarta Barat: 179 tukang gigi, Jakarta Timur 167 tukang gigi dan Jakarta Selatan 117 tukang gigi. Hingga saat ini belum ada sebuah sistem yang membantu tukang gigi untuk mengelola keuangan, mendata pendapatan dari pemasangan gigi tiruan, pembelian bahan dan biaya lainnya.

pengelolaan keuangan merupakan kegiatan perorangan atau perusahaan dalam mengelola uang (dana) yang terdiri dari: perolehan dana, alokasi dana, perencanaan untuk mencapai tujuan yang disertai pengawasan dan pengendalian (Kamal et al., 2023).

Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis proses bisnis pengelolaan keuangan yang saat ini digunakan oleh tukang gigi, melakukan identifikasi potensi penggunaan teknologi khususnya aplikasi android untuk membantu dalam pengelolaan keuangan tukang gigi serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan solusi teknologi yang dapat membantu tukang gigi dalam mengelola keuangan agar lebih efektif dan efisien.

Perlunya mengisi ketiadaan antara teknologi yang berkembang saat ini dengan tukang gigi menjadi tantangan penelitian yang unik, karena belum ada teknologi yang mengakomodir atau sebagai alat teknologi yang membantu tukang gigi dalam manajemen keuangan.

2 Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Y.P, dkk mengenai perancangan sistem informasi akuntansi pengelolaan keuangan untuk Yayasan Insan Mulia Surakarta pada tahun 2023. Penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan akan sistem informasi akuntansi yang efektif di Yayasan Insan Mulia (Lembaga Pendidikan Tingkat SD dan SMP). Tantangan permasalahan yang dihadapi adalah mewujudkan pengelolaan keuangan yang transparan terutama pada pembayaran SPP siswa dan laporan keuangan. Metode yang digunakan pada penelitian adalah *Research and Development* (R&D) untuk menyelesaikan permasalahan. Melalui observasi langsung, wawancara yang mendalam dan studi kasus di Yayasan Insan Mulia. Hasil dari penelitian berupa desain sistem informasi akuntansi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan Yayasan Insan Mulia. Sistem informasi akuntansi pengelolaan keuangan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses pembayaran siswa, menghasilkan laporan keuangan yang akurat dan meningkatkan tata mengelola keuangan Yayasan Insan Mulia (Sari et al., 2023).

Pada tahun 2022, Indriakati A.J, dkk melakukan penelitian terkait dengan analisis penerapan Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) keuangan pada Badan Pengelolaan Keuangan dan Pendapatan Daerah (BPKPD) Kabupaten Soppeng. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) di Kabutapen Soppeng berkontribusi dalam pengelolaan keuangan dan pengendalian internal. Penelitian juga memiliki tantangan terkait dengan akurasi data yang dimasukkan ke dalam sistem (*input data*). Tim peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif fenomenologis dengan melibatkan 9 (sembilan) responden kunci yang terlibat secara langsung dalam penggunaan SIMDA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SIMDA telah memberikan kontribusi baik dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan keuangan di Kabupaten Soppeng. Secara umum responden puas dengan kualitas informasi yang dihasilkan oleh SIMDA. Tim peneliti menemukan perlunya peningkatan kualitas pengendalian internal terutama pada proses *input data* dan untuk

meminimalkan kesalahan dan memastikan integritas data (Indriakati et al., 2022).

3 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk mencari solusi atas suatu masalah, mulai dari mengumpulkan informasi, mengolah, menganalisis, hingga menyajikan hasilnya secara objektif. Dalam penelitian ini, tim peneliti menggunakan metode pengembangan *prototype* untuk membuat aplikasi pengelolaan keuangan bagi tukang gigi berbasis Android (Angriani et al., 2023) (Firmansyah et al., 2021).

Metode *prototype* dipilih karena memfokuskan pada kebutuhan pengguna sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat secara efektif membantu tukang gigi dalam mengelola keuangan praktik mereka.

Pada peneliti ini pengembangan aplikasi dibuat dengan 6 (enam) tahapan untuk mencapai tujuan penelitian yang pada tiap tim memiliki tanggung jawab, di antaranya:

1. Mendefinisikan Kebutuhan

Tim peneliti melakukan wawancara, observasi serta studi pustaka untuk dapat mengidentifikasi tujuan dan ruang lingkup dari kegiatan penelitian (Darmawan & Geni, 2023). Pada tahap ini juga bertujuan agar tim peneliti dapat memahami kebutuhan pengguna yakni tukang gigi terkait aplikasi keuangan sehingga dapat menentukan fitur dan spesifikasi kode yang diperlukan pada aplikasi K-Tugi.

2. Desain Awal

Pada tahap ini melakukan perancangan setelah menyelesaikan tahap mendefinisikan kebutuhan, yakni: Tim peneliti merancang proses bisnis, merancang basis data serta memvisualisasikan desain aplikasi K-TUGI (Vickriansyah & Haerudin, 2023).

3. Prototype

Tahapan ini tim peneliti membuat model awal dari aplikasi K-TUGI untuk menampilkan fitur, proses bisnis dan tampilan. Model prototipe dapat digunakan sebagai alat interaktif untuk memvalidasi desain dan mengumpulkan umpan balik pengguna secara berkala, sehingga risiko kegagalan proyek dapat diminimalkan. Tujuannya adalah untuk memastikan proyek berjalan lancar melalui serangkaian tahapan yang terdefinisi dengan baik (Vestine et al.,

2024) (Widyastuti & Luis, 2022).

4. Uji Coba dan Evaluasi

Tim peneliti memberikan *prototype* kepada pengguna aplikasi untuk dilakukan uji coba serta melihat interaksi pengguna dengan aplikasi, mencatat bila ada *error/bug*, saran dari pengguna dan tim peneliti adalah dengan melakukan evaluasi menyeluruh sebelum melakukan tahapan berikutnya (Firmansyah et al., 2021).

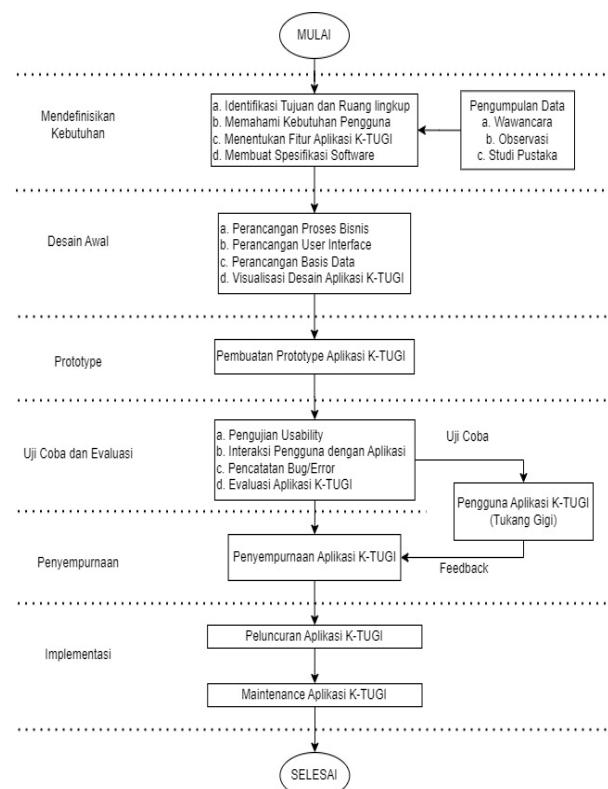
5. Penyempurnaan

Berdasarkan *feedback* dari tahap uji coba dan evaluasi, Tim peneliti melakukan penyempurnaan terhadap aplikasi K-TUGI sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan permasalahan yakni pengelolaan keuangan.

6. Implementasi

Tim peneliti memastikan dengan pengecekan, penyesuaian dan pengujian secara menyeluruh dan kemudian meluncurkan aplikasi K-TUGI untuk digunakan oleh tukang gigi.

Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Aplikasi

4 Hasil dan Pembahasan

Mendefinisikan Kebutuhan

Pada tahap ini tim peneliti melakukan kegiatan terkait pengumpulan data dan memahami kebutuhan pengguna terkait dengan aplikasi yang akan dibangun. Tim peneliti melakukan wawancara, observasi dan studi pustaka untuk mendukung penelitian (Muazam et al., 2023), yang mencakup:

- a. Identifikasi tujuan dan ruang lingkup penelitian.
Tahap ini melakukan analisis dan membuat proses bisnis pengelolaan keuangan tukang gigi dengan melakukan identifikasi potensi penggunaan teknologi berbasis android yang digunakan dalam pengelolaan keuangan tukang gigi sehingga dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan solusi teknologi yang berguna bagi tukang gigi.
- b. Memahami kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi kegiatan tukang gigi dalam hal pengelolaan keuangan. proses ini terdiri dari pemasukan, pengeluaran dan pelaporan keuangan. saat ini tukang gigi belum menggunakan sistem terkait pengelolaan keuangannya sehingga pada perancangan aplikasi diperlukan fitur-fitur yang mudah dipahami dan mudah digunakan. fitur atau menu yang ada pada aplikasi K-Tugi ialah: menu mengelola data pelanggan, menu mengelola pemasukan, menu mengelola pengeluaran dan menu laporan.

Desain Awal

Desain awal pada tahapan penelitian membantu agar pada tahapan berikutnya dapat berjalan sesuai dengan rancangan. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Perancangan Proses Bisnis
Tim Peneliti merancang proses bisnis terkait dengan aplikasi K-Tugi. Pada rancangan proses bisnis terdiri dari beberapa proses, yakni:
 - a) Proses Menambah Data Pelanggan
Pada proses ini Tukang Gigi menambahkan data pelanggan. Data pelanggan yang ditambahkan pada aplikasi berbeda dan tidak sama dengan Rekam Medis Rumah Sakit.
 - b) Pencatatan Dana Masuk (Pemasukan)
Bagian ini adalah pencatatan kegiatan

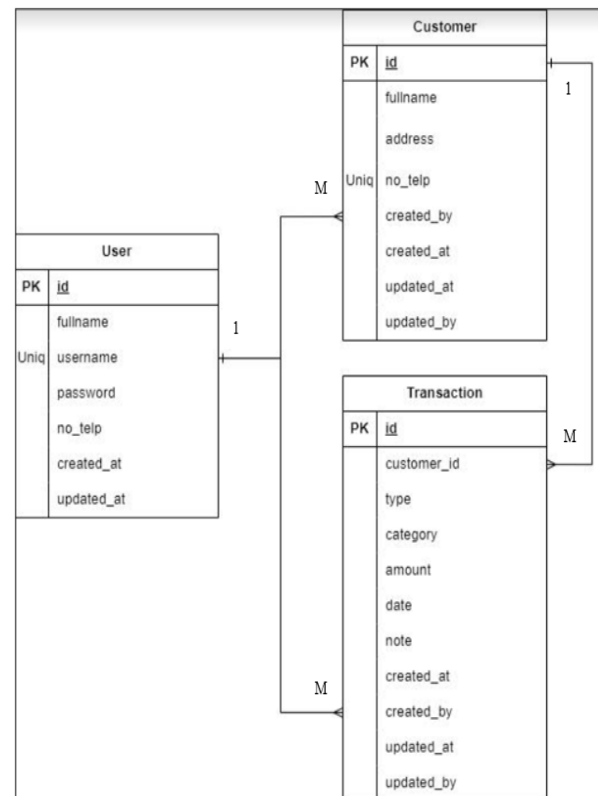
praktek seperti pembuatan gigi tiruan dan pemasangan gigi tiruan. Dari kegiatan praktek tersebut Tukang Gigi mendapatkan penghasilan yang di catatankan pada aplikasi.

- c) Pencatatan Dana Keluar (Pengeluaran)
Bagian ini keterbalikan dari proses pencatatan dana masuk. Tukang Gigi mencatat pengeluaran yang terkait dengan kegiatan praktek seperti pembelian alat periksa standar, bor gigi, cetakan gigi, gigi palsu, alat sterilisasi, alginat sebagai bahan cetak gigi dan lainnya. Pencatatan pengeluaran dilakukan melalui aplikasi.
- d) Laporan Transaksi
Pengguna dapat mengetahui dana penghasilan dan dana pengeluaran secara periodik per Bulan dan per Tahun agar dapat membantu Pengguna yakni Tukang Gigi yang bertujuan untuk dapat mengatur keuangan mereka agar lebih baik.

- b. Rancangan *Use case diagram*
Use case diagram dalam rekayasa perangkat lunak berfungsi untuk memodelkan perilaku sistem dari sudut pandang pengguna. Diagram ini mengidentifikasi aktor (entitas eksternal) dan *use case* (urutan tindakan) yang merepresentasikan interaksi antara aktor dan sistem (Winarni et al., 2023). *Use case diagram* dalam mengimplementasi Aplikasi K-TUGI dapat dilihat pada gambar 2. Pada *use case diagram* terdapat 1 (satu) aktor yaitu Tukang Gigi sebagai pengguna aplikasi dan 4 (empat) *use case* yaitu: mengelola data pelanggan, mengelola pemasukan, mengelola pengeluaran dan membuat laporan.



Gambar 2. Use case diagram Aplikasi K-TUGI



Gambar 3. Rancangan Basis Data Aplikasi K-TUGI

Pada gambar 2 menampilkan rancangan *use case* yang berfungsi untuk menampilkan sistem saat dijalankan (Nistrina & Lestari, 2024). Saat aplikasi dijalankan *user* atau pengguna aplikasi yakni Tukang Gigi perlu membuat akun terlebih dahulu agar dapat melakukan *login* pada aplikasi. Setelah pengguna melakukan *login* ke maka sistem akan menampilkan beberapa menu yang dapat diakses yaitu: menu mengelola data pelanggan, menu mengelola pemasukan, menu mengelola pengeluaran dan menu laporan.

c. Perancangan Basis Data

Merancang basis data dilakukan dalam pembuatan sistem yang berfungsi sebagai pondasi dalam penyimpanan dan pengelolaan data agar sistem dapat berjalan secara efisien dan terstruktur. Perancangan basis data memastikan data yang tersimpan akurat, relevan dan dapat diakses (Hardiansyah & Dewi, 2020). Berikut gambar 3 menampilkan basis data aplikasi K-TUGI yang terdiri dari tabel *User*, tabel *Customer* dan tabel *Transaction*.

Prototype, Uji Coba dan Evaluasi

Dalam mengukur tingkat pengalaman pengguna terhadap menu pada aplikasi K-TUGI, peneliti melaksanakan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan metode yang umum digunakan untuk menilai seberapa baik pengguna berinteraksi dengan suatu sistem. Tujuan dari pengujian SUS adalah untuk mengidentifikasi potensi masalah yang dapat mempengaruhi kenyamanan, kemudahan dan kepuasan pengguna saat menggunakan fitur-fitur tersebut dan meningkatkan pengalaman pengguna menjadi lebih baik (Nurrahman et al., 2024; Salam & Pamungkas, 2024). SUS mempunyai 10 (sepuluh) soal sebagai alat pengujian yang dapat dilihat pada tabel 1 dan 5 (lima) pilihan jawaban yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
Q1	Saya berencana untuk menggunakan aplikasi K-TUGI secara berulang di masa mendatang
Q2	Aplikasi K-TUGI terasa terlalu rumit saat digunakan
Q3	Saat mengoperasikan aplikasi K-TUGI cukup mudah dan tidak memerlukan usaha ekstra
Q4	Saat mencoba aplikasi K-TUGI saya perlu bantuan pihak lain
Q5	Fitur-fitur pada aplikasi K-TUGI berfungsi sesuai dengan ekspektasi
Q6	Beberapa bagian pada aplikasi K-TUGI kurang selaras atau tidak konsisten
Q7	Pengguna baru dapat memahami penggunaan aplikasi K-TUGI dengan cepat
Q8	Penggunaan aplikasi K-TUGI terasa membingungkan dan sulit dipahami
Q9	Saya tidak menemukan kendala berarti saat menjalankan aplikasi K-TUGI
Q10	Saya butuh waktu untuk beradaptasi sebelum dapat menggunakan aplikasi K-TUGI dengan baik

Tabel 2. Skala Penilaian

Skala	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Setelah dilakukan pengumpulan data dari responden sebanyak 12 (dua belas) responden, dilakukan perhitungan dengan pertimbangan beberapa hal yang diatur, yakni:

- Soal yang bernomor ganjil akan mendapatkan nilai yang diperoleh dari skor responden dikurangi 1.
- Soal yang bernomor genap akan mendapatkan nilai dari skor 5 dikurangi skor responden.
- Nilai SUS akan diperoleh dari penjumlahan seluruh skor untuk setiap pertanyaan yang kemudian dikalikan dengan 2,5 yang selanjutnya dicari rata-ratanya.

Berikut rumus untuk menghitung nilai SUS.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Di mana:

- \bar{x} : nilai rata-rata
 $\sum x$: Total nilai SUS
 n : jumlah responden

System Usability Scale (SUS)

Pengujian SUS dilakukan pada 12 pengguna menggunakan skala penilaian yang mengacu pada tabel 2. Pengguna dapat memberikan penilaian berdasarkan tingkat kepuasan atau efektivitas aplikasi K-TUGI. Berikut hasil uji SUS pada tabel 3 dan hasil skor SUS pada tabel 4.

Tabel 3. Hasil dari Pengujian SUS

Skor Hasil Hitung										
Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Jml
4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37
4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	35
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	32
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32
3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31
2	4	3	2	2	3	3	3	4	2	28
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31

Ket:

Q: Question

Jml: Jumlah

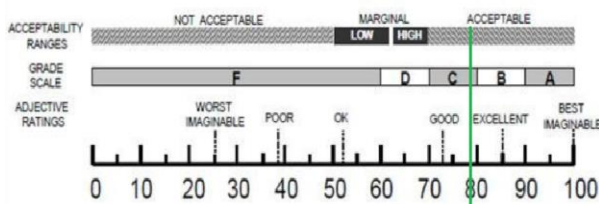
Tabel 4. Hasil Skor SUS Aplikasi K-TUGI

R	Total	Nilai (Jumlah x 2.5)
R1	37	93
R2	35	88
R3	29	73
R4	32	80
R5	30	75
R6	34	85
R7	29	73
R8	32	80
R9	31	78



R	Total	Nilai (Jumlah x 2,5)
R10	28	70
R11	31	78
R12	31	78
Hasil Akhir		79

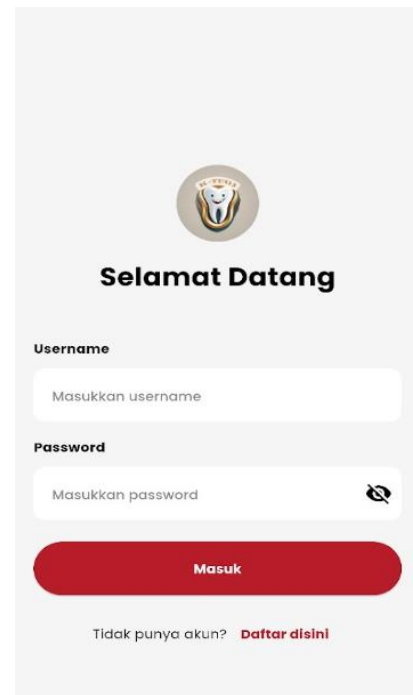
Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat hasil akhir dari SUS dari tiap responden, dimana nilai tertinggi diperoleh adalah 93 dan terendah adalah 70 dan skor rata-rata diperoleh 79. Hasil akhir dapat disimpulkan yakni, aplikasi K-TUGI masuk pada kategori *Acceptable* (Dapat Diterima) dan berdasarkan peringkat Aplikasi K-Tugi termasuk dalam kategori *Good* (Baik). Sedangkan berdasarkan pengalaman pengguna diperoleh skor 70, yang merupakan skor terendah, aplikasi K-TUGI masih masuk dalam katerigori *Good* (Baik) artinya pengguna mudah menggunakan dan memahami aplikasi K-TUGI. yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Hasil Akhir Pengujian SUS untuk Aplikasi K-TUGI

Implementasi Login

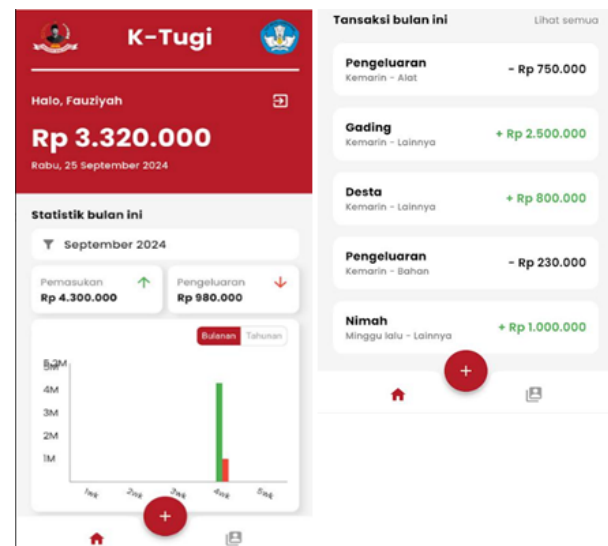
Pada gambar 5 merupakan halaman *login*. Pengguna wajib membuat akun terlebih dahulu untuk dapat menggunakan aplikasi K-TUGI. Pada bagian bawah terdapat menu “Daftar disini” sebagai pendaftaran akun.



Gambar 5. Halaman Login

Halaman Depan

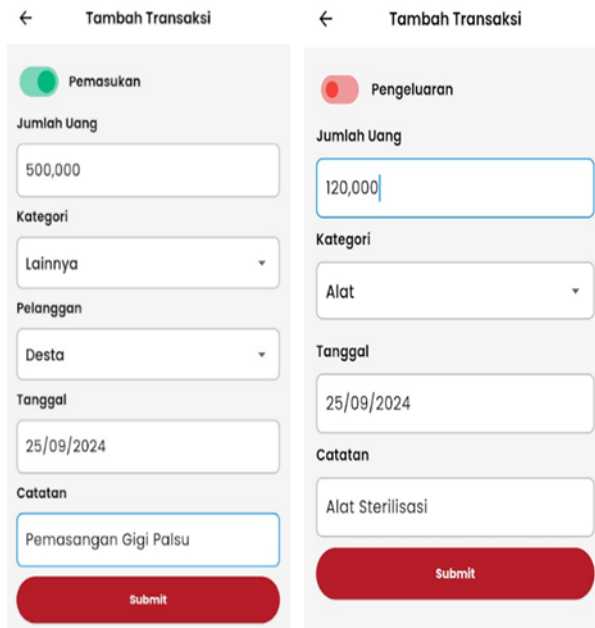
Pada gambar 6, adalah tampilan grafik berupa kegiatan pengelolaan keuangan dan data transaksi. Grafik menyesuaikan dengan pemasukan dan pengeluaran yang dicatatkan pada aplikasi K-TUGI. Pada halaman depan juga dapat melihat laporan transaksi bulanan dan harian.



Gambar 6. Halaman Depan

Halaman Pemasukan dan Halaman Pengeluaran

Pada gambar 7 adalah kegiatan pencatatan pemasukan dan pencatatan pengeluaran. Pada pencatatan pemasukan, pengguna dapat melakukan *input* data pemasukan yang merupakan hasil dari kegiatan pembuatan gigi tiruan dan pemasangan gigi tiruan. Pada pencatatan pengeluaran, pengguna mencatat keuangan yang dikeluarkan untuk pembelian kebutuhan kegiatan pembuatan gigi tiruan dan pemasangan gigi tiruan.



Gambar 7. Halaman Pencatatan Pemasukan Dana dan Pengeluaran Dana

5 Diskusi

Profesi tukang gigi merupakan warisan keterampilan tradisional yang telah ada sejak lama. Meskipun tukang gigi di Indonesia khususnya di Jakarta memiliki keahlian khusus, tetapi belum banyak yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan mereka terutama dalam hal pengelolaan keuangan. Data dari STGI menunjukkan bahwa sebagian besar tukang gigi di Jakarta masih mengelola keuangan secara manual atau bahkan tidak mencatat sama sekali. Hal ini mengakibatkan kurangnya transparansi dalam pengelolaan pendapatan dan pengeluaran serta kesulitan dalam merencanakan keuangan jangka panjang.

Keterbatasan dalam pengelolaan keuangan pada tukang gigi menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan. Tanpa adanya sistem pencatatan yang baik, tukang gigi sulit untuk mengetahui kondisi keuangan bisnis mereka secara akurat. Padahal

dengan memanfaatkan teknologi seperti aplikasi berbasis android, tukang gigi dapat dengan mudah mencatat transaksi, membuat laporan keuangan, dan merencanakan keuangan dengan lebih efektif. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi K-TUGI yang dapat membantu tukang gigi.

6 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi K-TUGI berbasis Android merupakan solusi inovatif yang relevan dalam mendukung pengelolaan keuangan tukang gigi. Aplikasi K-TUGI memiliki fitur-fitur seperti manajemen pelanggan, pencatatan pemasukan dan pengeluaran, serta pembuatan laporan transaksi, aplikasi ini mampu memudahkan tukang gigi dalam mencatat dan mengawasi kondisi finansial mereka secara lebih terstruktur. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa K-TUGI mendapatkan skor 79, yang dikategorikan sebagai "baik" oleh pengguna. Skor ini menandakan bahwa aplikasi K-TUGI mudah digunakan dan memberikan kepuasan bagi pengguna. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu tukang gigi dalam meningkatkan efisiensi operasional serta mendukung perencanaan keuangan yang lebih akurat dan transparan. Adanya aplikasi K-TUGI, profesi tukang gigi dapat memanfaatkan inovasi digital untuk manajemen keuangan, mengurangi risiko kesalahan pencatatan, dan mempermudah pengambilan keputusan terkait bisnis mereka. Implementasi aplikasi ini juga menjadi langkah penting dalam mendukung transformasi digital bagi pelaku usaha kecil di sektor jasa kesehatan tradisional.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Program Hibah Penelitian Dosen Pemula. Tahun Pendanaan 2024.

References

- Angriani, H., Saharaeni, Y., & Hasniati, H. (2023). Implementasi Metode Prototype pada Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Berbasis Web. *Jurnal INSYPRO: Information System and Processing*, 8(1), 1-7.

- <http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/insypr>
o
- Darmawan, R., & Geni, B. Y. (2023). Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Sewa ATM Berbasis Web Menggunakan Metode SDLC. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1109–1117. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3808>
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Maulana, M. S. (2021). Implementasi Metode SDLC Prototype pada Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Berbasis Website Studi Kasus Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(3), 315. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i3.46964>
- Hardiansyah, A. D., & Dewi, C. N. P. (2020). Perancangan Basis Data Sistem Informasi Perwira Tugas Belajar (SIPATUBEL) pada Kementerian Pertahanan. *SENAMIKA (Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya)*, 222–233.
- Indriakati, A. J., Masyadi, M., & Sahrul, M. (2022). Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) Keuangan pada Badan Pengelolaan Keuangan dan Pendapatan Daerah (BPKPD) Kabuptaen Soppeng. *Jurnal Ilmiah Metansi (Manajemen Dan Akuntansi)*, 5(2), 129–136. <https://doi.org/10.57093/metansi.v5i2.169>
- Kamal, M., Sagala, A., & Siregar, S. (2023). Pengelolaan Keuangan, Sistem Informasi Akuntansi dan Transparansi Kinerja Keuangan pada BUMDes. *E-Jurnal Akuntansi*, 33(6), 1613–1627. <https://doi.org/10.24843/EJA.2023.v33.i06.p15>
- Muazam, A. R., Paramita, A., & Fitriansyah, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen pada Lembaga Bantuan Hukum Januka Berbasis Java. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 04(2), 248–256.
- Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma. *J-SIKA: Jurnal Sistem Informasi*, 06(01), 8–17.
- Nurrahman, A., Nugroho, F., Buditjahjanto, I. G. P. A., Pebrianti, D., Hammad, J. A. H., Fachri, M., Lestari, T. M., Maharani, D., & Prakasa, A. B. (2024). Application of Multi-Criteria Promethee Method to Assist Character Selection in The Endless Runner Game. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 5(4), 1181–1189. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2183>
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2014, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia 1 (2014).
- Prawitanto, N. (2023). Praktek Tukang Gigi Ditinjau dari Permenkes Nomor 39 Tahun 2014 tentang Pembinaan, Pengawasan dan Perizinan Pekerjaan Tukang Gigi (Studi di Tempat Praktek Tukang Gigi Kec. Banjarsari, Kota Surakarta). *Jurnal Bevinding*, 1(1), 94–101.
- Salam, F. D., & Pamungkas, E. W. (2024). Designing UI/UX for a Mediterranean Diet App to Minimize Type 2 Diabetes Risk. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 5(4), 971–980. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.1932>
- Sari, Y. P., Almasyhari, A. K., & Aryanto, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Keuangan untuk Yayasan Insan Mulia Surakarta. *Jurnal Akuntansi Terapan Indonesia*, 06(02), 121–134. <https://doi.org/10.18196/jati.v6i2.181>
- Vestine, V., Prakoso, B. H., & Suyoso, G. E. J. (2024). Implementasi Metode Prototype pada Pembuatan Web Portal TEFA House of Health Promotion. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(1), 62–69. <https://doi.org/10.35746/jtim.v6i1.498>
- Vickriansyah, R., & Haerudin, H. (2023). Perancangan Sistem Berlangganan Akses Produk Digital Menggunakan Metode Prototype Pada Navity Studio. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 2(1), 168–182. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Widyastuti, R., & Luis, V. (2022). Penerapan Model Prototype pada Sistem Penggajian Karyawan PT. Sutera Agung Properti. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 9(1).
- Winarni, A., Huda, N., & Firdaus, F. N. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi dan Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus PT. Nuryeni Purwakarta). *Jurnal Desain Dan Analisis Teknologi (JDDAT)*, 2(1), 92–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.58520/jddat.v2i1.25>

