

IMPLEMENTASI APLIKASI KEUANGAN BERBASIS ANDROID UNTUK MEMBANTU KEGIATAN JIMPITAN DI TINGKAT RT DESA SOKARAJA KIDUL BANYUMAS

Jatmiko Indriyanto, Imam Ahmad Ashari, Anggit Wirasto
Universitas Harapan Bangsa

Email: dewajat@gmail.com, imamahmadashari@uhb.ac.id dan anggitwirasto@uhb.ac.id

ABSTRAK

Kata kunci:

Aplikasi Android,
Jimpitan, Sokaraja Kidul

Jimpitan merupakan kegiatan yang ada ditingkat rt(rukun tetangga), dilaksanakan setiap hari, dengan cara mengumpulkan uang jimpitan dari rumah-rumah yang ada di lingkungan rt 07 rw 01 desa Sokaraja Kidul. Dalam pelaksanaan setiap kegiatan jimpitan, ada masalah yang ditemui, dimulai kesalahan pencatatan, warga yang sudah bayar dikira belum, ada warga sudah terdaftar jimpitan tapi tidak pernah ditariki, setiap bulan sekali kana da laporan keuangan jimpitan, itu juga banyak yang salah. Maka dari itu kami mengusulkan aplkasi keuangan jimpitan berbasis android untuk membantu menyelesaikan masalah. Setelah coba diterapkan selama seminggu, sebagian besar masalah bias teratasi. Warga dan pengurus rt juga diberikan kuesioner, untuk memgetahui tanggapan penggunaan aplikasi keuangan jimpitan berbasis android, hasilnya bagus, dan warga cocok dan tidak mengalami kesulitan.

ABSTRACT

Keywords:

Android Application,
Jimpitan, Sokaraja Kidul

Jimpitan is an activity at the RT (neighborhood) level, carried out every day, by collecting money from the houses in the RT 07 RW 01 village of Sokaraja Kidul. In carrying out each jimpitan activity, there are problems encountered, starting with recording errors, people who have paid are thought not to have paid, there are residents who have been registered for jimpitan but have never been withdrawn, every month there is a financial report for jimpitan, that also makes a lot of mistakes. Therefore, we propose an Android-based jimpitan financial application to help solve the problem. After trying to apply for a week, most of the problems can be resolved. Residents and RT administrators were also given questionnaires, to find out their responses to using the Android-based jimpitan financial application, the results were good, and the residents were suitable and had no difficulties.

PENDAHULUAN

Semua kegiatan sehari-hari kita, dimulai dari tingkat rt (rukun tetangga) dan rw (rukun warga), dimulai dari kegiatan administrasi setiap keluarga, seperti pembuatan ktp, kk, atau surat pindah nikah, dll. Mau ngga mau kita harus berbaur dan membantu di lingkungan rt dan rw, karena semua itu adalah kegiatan timbal balik. Pemerintah jika tidak ada pengurus rt atau rw, tidak dapat menjalankan program-programnya, seperti bantuan langsung tunai (blt) atau bantuan perbaikan

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

rumah, dll. Pengurus rt dan rw yang memiliki kegunaan sebagai penyampai dan kebijakan pemerintah (Zuhdi et al., 2002).

Dalam menangani masalah-masalah yang dihadapi masyarakat, penghuni membutuhkan lembaga yang menangani itu semua, yaitu lembaga rukun tetangga (RT) (Lutfi Rahmat Firdaus, 2015). Pengurus RT dan RW merupakan tugas yang vital, karena berhubungan langsung dengan public, mereka adalah mulut dan telinga Pemerintah. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa menyebutkan bahwa Rukun Tetangga bertugas untuk membantu pemerintahan desa dan merupakan mitra dalam memberdayakan masyarakat desa. Pertemuan warga, baik rt atau rw, sangat menolong pihak pemerintah, biasanya untuk sosialisasi bermacam-macam program pemerintah. Biasanya berkaitan dengan binaan kehidupan sosial seperti pengadaan kegiatan posyandu, poskamling, dana sosial dan kematian, dll (Yanuardi, 2015). RT berfungsi sebagai wadah partisipasi masyarakat desa dalam pembangunan, pemerintahan, kemasyarakatan, dan pemberdayaan yang mengarah terwujudnya demokrasi dan transparansi di tingkat masyarakat serta menciptakan akses agar masyarakat lebih berperan aktif dalam kegiatan pembangunan (Ramudin, 2020). Tugas rukun tetangga (rt) atau rukun warga (rw), antara lain:

- a. Pemeliharaan keamanan, ketertiban, dan kerukunan hidup antar warga.
- b. Pembuatan gagasan dalam pelaksanaan pembangunan dengan mengembangkan aspirasi dan swadaya murni masyarakat
- c. Pendataan kependudukan dan pelayanan administrasi pemerintahan lainnya.
- d. Penggerak swadaya gotong royong dan partisipasi masyarakat diwilayahnya(Monalisa, 2016).

Pengurus rt atau rw harus berperan aktif dalam mendukung visi dan misi pembangunan pemerintah daerah, harus menjadi penggerak kemajuan partisipasi masyarakat dalam memajukan pelayanan pemerintahan, pemberdayaan dan pembangunan anggota masyarakat, juga ikut dalam penataan lingkungan hidup (Zaina et al., 2018). Berdasarkan Permendagri nomor 5 tahun 2007 tentang pedoman penataan lembaga kemasyarakatan pasal 14 dan 15 berbunyi:

“Bahwa ketua RT/RW mempunyai tugas membantu desa dan lurah dalam penyelenggaraan urusan pemerintahan, RT/RW dalam melaksanakan tugas mempunyai fungsi pendataan kependudukan dan pelayanan administrasi pemerintahan lainnya, seperti pemeliharaan keamanan, ketertiban dan kerukunan hidup antar warga, pembuatan gagasan dalam pelaksanaan pembangunan dengan mengembangkan aspirasi dan swadaya murni masyarakat, penggerak swadaya gotong royong dan aspirasi masyarakat di wilayahnya” (Supurdi, 2017). Salahsatu bentuk partisipasi warga dalam kesuksesan suatu program dilingkungan rt dalam pembangunan adalah melalui program jimpitan. Jimpitan adalah budaya swadaya masyarakat, secara sukarela memberikan uang atau beras kepada petugas yang ada (Pambudi, 2020).

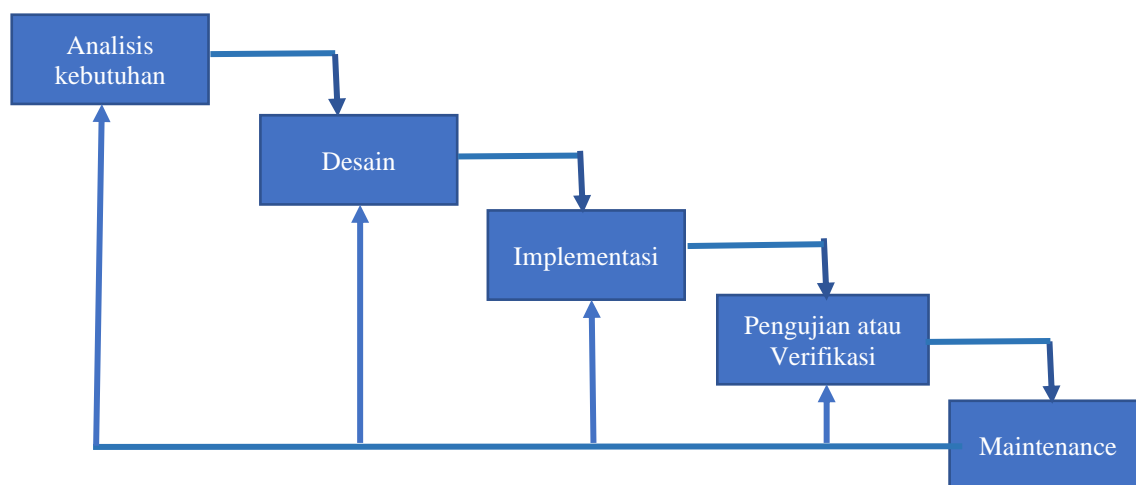
Ada beberapa kegiatan di rt sokaraja kidul, tetapi yang berhubungan langsung dengan masyarakat dan berkaitan dengan penarikan dana, salahsatunya adalah kegiatan jimpitan. Kegiatan jimpitan adalah kegiatan penarikan dana ke masyarakat ditingkat rt, kegiatan dilakukan setiap sebulan sekali, ditarik ke setiap rumah warga. Jimpitan dilakukan oleh 3 orang petugas dari pengurus rt, dilakukan secara bergilir, pencatatan secara manual, ditulis dibuku. Kegiatan

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

pencatatan dibuku ini sering menimbulkan salah pencatatan, sehingga mengakibatkan ada warga yang ditarik jimpitan lebih dari 1kali dalam sebulan, ada warga yang tidak ditarik jimpitan, atau bahkan ada petugas yang lupa menyeteror dana jimpitan ke bendahara rt. Masalah tersebut yang ingin coba diselesaikan, inti masalahnya karena administrasi yang masih manual sehingga menyebabkan berbagai permasalahan. Penerapan aplikasi android keuangan jimpitan diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi ditingkat rukun tetangga (rt).

METODE

Metode yang dikenakan untuk penelitian aplikasi Android dalam penelitian ini adalah metode Waterfall(Adi Nurseptaji, 2020)(M. Ihsan Alfani P., S.Tr.Kom., 2022)yang ditunjukkan pada Gambar dibawah ini. Cara ini merupakan salah satu cara yang acapkali dipakai dalam penelitian perangkat lunak dan sistem informasi(Maulana, 2017). Penelitian aplikasi dengan cara ini dijalankan secara beruntun (sekuensial) mengikuti lima tahapan adalah analisis kebutuhan(Indriyanto, 2022) (requirements analysis), desain (design), implementasi (implementation), pengujian dan verifikasi (testing and verification), dan perawatan/pemeliharaan (maintenance).



Gambar 1. Langkah-langkah metode Waterfall

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian aplikasi Android jimpitan pada penelitian ini dapat dijabarkan berikut:

- 1.Tahap Analisis Kebutuhan: Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi Android untuk penggunaan aplikasi jimpitan di tingkat rt. Analisis termasuk ada keperluan perangkat keras dan perangkat lunak serta kawasan aplikasi. Pada tahap ini juga dilakukan studi pustaka, pengumpulan informasi mengenai tatacara jimpitan, dan observasi dengan langsung mengunjungi pengurus rt dan melihat proses jimpitan.
- 2.Tahap Desain: Pada tahap ini dilakukan desain arsitektur sistem secara semuanya. Perangkat lunak android studio digunakan untuk menuliskan dan mengkompilasi kode program. Selain itu digunakan juga perangkat lunak Rational rose (Rosa & Shalahuddin, 2013) untuk

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

membuat diagram UML. Versi Android minimum yang disupport oleh android studio (Sondang Sibuea, Mohammad Ikhsan Saputro, Agie Annan, 2022) yang digunakan adalah Android versi 4.3.

3. Tahap Implementasi: Pada langkah ini dilakukan implementasi aplikasi melalui penulisan kode program sesuai dengan detail yang telah ditentukan pada langkah sebelumnya.
4. Tahap Pengujian/Verifikasi: Pada langkah ini dilakukan pengujian dan verifikasi aplikasi yang telah diterapkan. Percobaan dilakukan dengan metode pengujian black box yang mengetes fungsionalitas dan fitur pada aplikasi. Setiap menu, interface/tampilan, tombol diuji fungsinya dan dicek ulang apakah hasilnya sudah sesuai dengan kriteria atau desain yang ditentukan. Jika tidak sesuai, dilakukan perubahan hingga aplikasi dapat berguna sesuai dengan ketentuan dan menghasilkan output yang diinginkan.
5. Tahap Maintenance: Pada tahap ini, aplikasi dicoba digunakan (operasional). Jika ada yang perlu dirubah, maka akan dilakukan perubahan aplikasi. Pada penelitian ini, tahap maintenance belum dilakukan karena aplikasi Android yang digunajan belum digunakan semua pengurus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

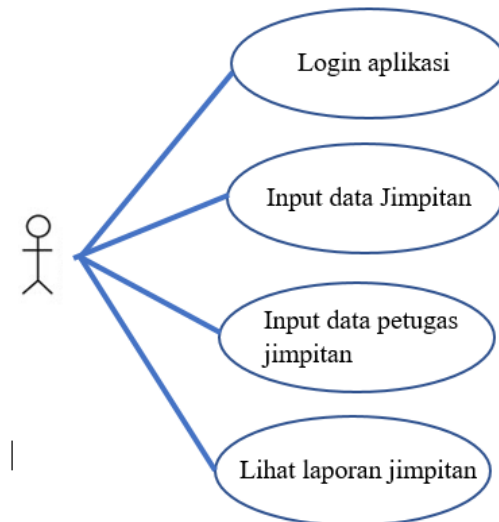
Perancangan merupakan bagian penting dalam pembuatan suatu sistem aplikasi. Perancangan sistem ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum tentang aplikasi ini dibuat.

Perancangan UML

Dalam merancang proses digunakan Unified Modelling Language (UML) yang merupakan bahasa standart untuk melakukan spesifikasi visualisasi, konstruksi dan dokumentasi dari komponen-komponen perangkat lunak (software) dan digunakan untuk permodelan bisnis.

1. Use Case Diagram

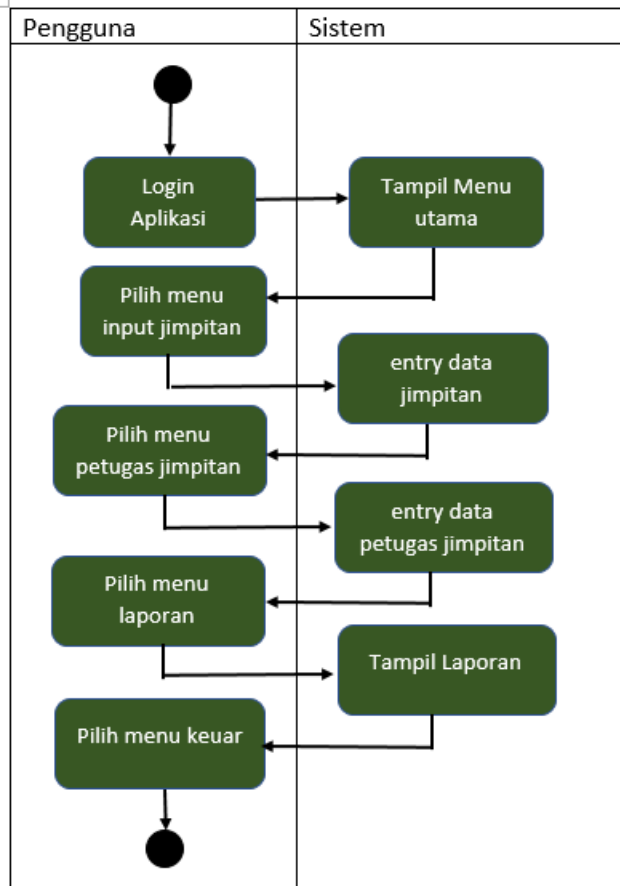
Berikut ini diagram use case yang digunakan pada aplikasi android jimpitan.



Gambar 2. Diagram UML

2. Activity Diagram

Activity Diagram yaitu menggambarkan proses-proses yang terjadi didalam menu aplikasi jimpitan, dari aktivitas mulai sampai aktivitas berhenti. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut:



Gambar 3. ActivityDiagram

3. Implementasi Interface

Implementasi Interface berfungsi untuk mengimplementasikan rancangan tampilan interface pada aplikasi jimpitan, sehingga aplikasi ini dapat terwujud sesuai rencana.

Implementasi interface pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan Splash Screen

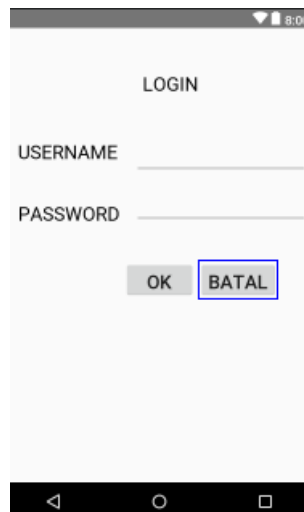
Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas



Gambar 4. Splashscreen

Tampilan splashscreen muncul pada saat aplikasi jimpitan dibuka, splashscreen muncul selama 2 detik, setelah itu muncul menu login.

b. Tampilan login



Gambar 5. Login Aplikasi Jimpitan

Tampilan aplikasi login dipergunakan untuk hak akses masuk kedalam aplikasi. Jika berhasil memasukkan username dan password maka bisa masuk ke aplikasi, tapi jika sebaliknya, maka tidak bias masuk ke aplikasi.

c. Tampilan menu jimpitan

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas



Gambar 6. Menu Jimpitan

Tampilan berikutnya adalah menu aplikasi, setelah berhasil login, didalam menu anda bias memilih salahsatu menu unuk melanjutkan. Bisa memilih entry data jimpitan, data petugas jimpitan, tampil laporan atau keluar dari aplikasi.



Gambar 7. Entry data Jimpitan

Gambar diatas adalah entry data jimpitan, dipergunakan untuk memasukkan data jimpitan yang dilakukan oleh setiap petugas jimpitan.

d. Tampilan laporan jimpitan

Laporan Jimpitan				
No	NamaPetugas	Tgl	Jumlah	Rumh
1	Suwarno	01/06/2003	5000	Wardi
2	Ulim	02/06/2003	5000	Udin
3	Karseno	03/06/2003	5000	Husen
4	Bambang	04/06/2003	5000	Jasman
5	Yanto	03/06/2003	5000	Suwarto

Gambar 8. Laporan Jimpitan

Tampilan diatas memperlihatkan tampilan laporan jimpitan, yang memperlihatkan warga yang sudah bayar jimpitan, dan petugas jimpitannya.

e. Pengujian Sistem

Aplikasi jimpitan tingkat rt berbasis android ini telah melalui uji Black Box dan WhiteBox dan diperoleh hasil:

1) Black Box Testing

Pengujian software dari sisi detail fungsi tidak menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, input dan output dari software sesuai dengan detail yang dibutuhkan. Cara *BlackboxTesting* adalah salah satu cara yang mudah dipakai karena hanya memerlukan tepi bawah dan tepi atas dari data yang diinginkan. Perkiraan berjimbunnya data testing dapat dikalkulasi melalui berjimbunnya *field* data entri yang akan ditesting, aturan masukan yang harus dipenuhi serta kasus tepi atas dan tepi bawah yang mencukupi. Dan dengan cara ini dapat didapati jika fungsionalitas masih dapat memperoleh input data yang tidak diinginkan maka mengakibatkan data yang ditabung kurang benar (Cholifah et al., 2018).

Tabel 1. Uji Blackbox

Id	DeskripsiPengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
L01	Memasukkan Username dengan “eko123”, Username diisi dengan “eko123” kemudian klik tombol Login.	Proses Login berhasil, sistem akan menampilkan form menu.	Sistem akan muncul pesan “Login berhasil” dan setelah itu sistem muncul form menu.	Sesuai
L02	Mengisi Username dengan "123dec”, Password diisi dengan “123dec” kemudian klik tombol Login.	Proses Login Gagal, sistem tetap menampilkan form Login.	Sistem akan muncul pesan “username atau password salah” dan tampilan tetap pada form Login.	Sesuai
A01	Mengisi Nama kepala keluarga dengan “Joko123”, Jumlah jimpitan diisi dengan “25000”, tanggal diisi dengan “05/06/2023”, selanjutnya dilakukan adalah tekan Simpan.	Data akan tersimpan ke database dan data yang tersimpan akan ditampilkan pada tabel yang dituju	Data berhasil tersimpan, akan muncul pesan “Data Sukses Tersimpan” dan data yang tersimpan	Sesuai

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

			ditampilkan di tabel ang dituju	
A02	Mengisi Nama kepala keluarga dengan “456”, Jumlah jimpitan diisi dengan “def”, tanggal diisi dengan “13/13/2023”, selanjutnya yang harus dilakukan adalah klik Simpan.	Menolak untuk tersimpan data tersebut ke dalam database.	Data gagal tersimpan dan menampilkan pesan kesalahan.	Sesuai
B01	Klik tombol laporan pada menu utama	Tampil laporan jimpitan	Muncul laporan jimpitan	Sesuai

Semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan.

2) White Box Testing

Berikut ini *source code* program di aplikasi jimpitan yang diuji menggunakan *White Box Testing*

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    imageView = (ImageView) findViewById(R.id.img);
    nis = (TextInputEditText) findViewById(R.id.ednis);
    nama = (TextInputEditText) findViewById(R.id.ednama);
    tempatlhr = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edtempat);
    tgl1lhr = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edtgl1);
    jkelamin = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edjenis);
    tinggibdn = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edtinggi);
    berat = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edberat);
    anakke = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edanak);
    goldar = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edgol);
    alamat = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edalamat);
    nohp = (TextInputEditText) findViewById(R.id.ednohp);
    agama = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edagama);
    nmayah = (TextInputEditText) findViewById(R.id.ednmayah);
    tptlahir = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edtlahir);
    tgl1lahirayah = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edtgl2);
    pendidikan = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edpendidikan);
    pekerjaan = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edpekerjaan);
    nmibu = (TextInputEditText) findViewById(R.id.ednmibu);
    tptlahiribu = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edtlahir2);
    tgl1lahiribu = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edtgl3);
    pekerjaanibu = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edpekerjaan2);
    penghasilan = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edpenghasilan);
    alamatortu = (TextInputEditText) findViewById(R.id.edalamat2);
}
```

Gambar 9. Kode program uji whitebox

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

```
btnupload = (Button) findViewById(R.id.btnupload);
btnkeluar = (Button) findViewById(R.id.btnkeluar);
ctx = getApplicationContext();
mApiService = UtilsApi.getAPIService();
mApiInterface = UtilsApi.getAPIService();
btnupload.setOnClickListener((view) -> { choosePhoto(); });
btnkeluar.setOnClickListener((v) -> {
    // System.exit(0);
    finish();
});
});
}

private void choosePhoto() {
    if (ContextCompat.checkSelfPermission(ctx, android.Manifest.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE)
        != PackageManager.PERMISSION_GRANTED
        && ContextCompat.checkSelfPermission(ctx, android.Manifest.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE)
        != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {

        ActivityCompat.requestPermissions( activity: MainActivity.this,
            new String[]{android.Manifest.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE, android.Manifest.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE,
                PERMISSION_REQUEST_STORAGE});
    } else {
        openGallery();
    }
}
```

Gambar 10. Kode program uji whitebox

```
public void openGallery() {
    Intent intent = new Intent();
    intent.setType("image/*");
    intent.setAction(Intent.ACTION_GET_CONTENT);
    startActivityForResult(Intent.createChooser(intent, "Select Image"), PICK_IMAGE);
}

@Override
public void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {
    super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
    if (requestCode == PICK_IMAGE && resultCode == Activity.RESULT_OK) {
        if (data != null) {
            uri = data.getData();
            String a = FileUtils.getPath(ctx, uri);
            System.out.println("URL >>>> " + a);
            imageView.setImageURI(uri);

            if (uri != null) {
                File file = FileUtils.getFile(ctx, uri);
                imageName = file.getName();
                System.out.println("URL>>> " + file.getAbsolutePath());
                uploadMultipart(file);

                // loading = ProgressDialog.show(ctx, null, "Update Photo", true, false);
                Update();
            } else {
                Toast.makeText(ctx, "You must choose the image", Toast.LENGTH_SHORT).show();
            }
        }
    }
}
```

Gambar 11. Kode program uji whitebox

```
private void Update() {
    String gambar = imageName;
    String niss = nis.getText().toString();
    String namaa = nama.getText().toString();
    String tempatlhr = tempatlhr.getText().toString();
    String tgllhr = tgllhr.getText().toString();
    String jkelaminn = jkelamin.getText().toString();
    String agamaa = agama.getText().toString();
    int tinggibdn = Integer.valueOf(tinggibdn.getText().toString());
    int beratt = Integer.valueOf(berat.getText().toString());
    int anakkee = Integer.valueOf(anakke.getText().toString());
    String goldarr = goldar.getText().toString();
    String alamat = alamat.getText().toString();
    String nohpp = nohp.getText().toString();
    String nmayahh = nmayah.getText().toString();
    String tptlahirr = tptlahir.getText().toString();
    String tgllahirayahh = tgllahirayah.getText().toString();
    String pendidikann = pendidikan.getText().toString();
    String pekerjaann = pekerjaan.getText().toString();
    String nmibuu = nmibu.getText().toString();
    String tptlahiribuu = tptlahiribu.getText().toString();
    String tgllahiribuu = tgllahiribu.getText().toString();
    String pekerjaanibuu = pekerjaanibu.getText().toString();
    String penghasilann = penghasilan.getText().toString();
    String alamatortuu = alamatortu.getText().toString();
    String emaiill = email.getText().toString();
}
```

Gambar 12. Kode program uji whitebox

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

```
Call<ResponseUser> getdat = mApiService.updatePhoto(niss,namaa,tempatlhrr,tgllhrr,jkelaminn,
    agamaa,tinggibdn,beratt,anakkee,goldarr,alamatt,nohpp,nmayahh,tptlahirr,tgllahirayahh,
    pendidikann,pekerjaann,nmibuu,tptlahiribuu,tgllahiribuu,pekerjaanibuu,penghasilann,
    alamatortuu,email, gambar);
getdat.enqueue(new Callback<ResponseUser>() {
    @Override
    public void onResponse(Call<ResponseUser> call, Response<ResponseUser> response) {
        try {
            Log.d( tag: "REG", msg: "RESPONSE : " + response.body().getResult());
            if (response.isSuccessful()) {
                Log.i( tag: "debug", msg: "onResponse: BERHASIL");
                //loading.dismiss();
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    @Override
    public void onFailure(Call<ResponseUser> call, Throwable t) {
        //pd.setVisibility(View.GONE);
        Log.d( tag: "Update", msg: "FAILED : respon gagal" + t.getMessage());
        // loading.dismiss();
        Toast.makeText(ctx, text: "Update Photo Berhasil", Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
});
```

Gambar 13. Kode program uji whitebox

```
private void uploadMultipart(File file) {
    RequestBody photoBody = RequestBody.create(MediaType.parse("image/*"), file);
    MultipartBody.Part photoPart = MultipartBody.Part.createFormData( name: "photo",
        file.getName(), photoBody);

    RequestBody action = RequestBody.create(MediaType.parse("text/plain"), TYPE_1);

    uploadService = new UploadService();
    uploadService.uploadPhotoMultipart(action, photoPart, new Callback() {
        @Override
        public void onResponse(Call call, Response response) {
            BaseResponse baseResponse = (BaseResponse) response.body();

            if (baseResponse != null) {
                Toast.makeText(ctx, baseResponse.getMessage(), Toast.LENGTH_SHORT).show();
            }
        }

        @Override
        public void onFailure(Call call, Throwable t) { t.printStackTrace(); }
    });
}
```

Gambar 14. Kode program uji whitebox

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

```
public class MenuActivity extends AppCompatActivity {
    private Button ent, lihat, klr, abot;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_menu);
        ent = (Button) findViewById(R.id.bnentry );
        lihat = (Button) findViewById(R.id.bnlihat );
        klr = (Button) findViewById(R.id.bnkeluar );

        ent.setOnClickListener((v) -> {
            startActivity(new Intent(getApplicationContext(), MainActivity.class));
            finish();
        });

        klr.setOnClickListener((view) -> {
            System.exit( status: 0);
            finish();
        });
    }
}
```

Gambar 15. Kode program uji whitebox

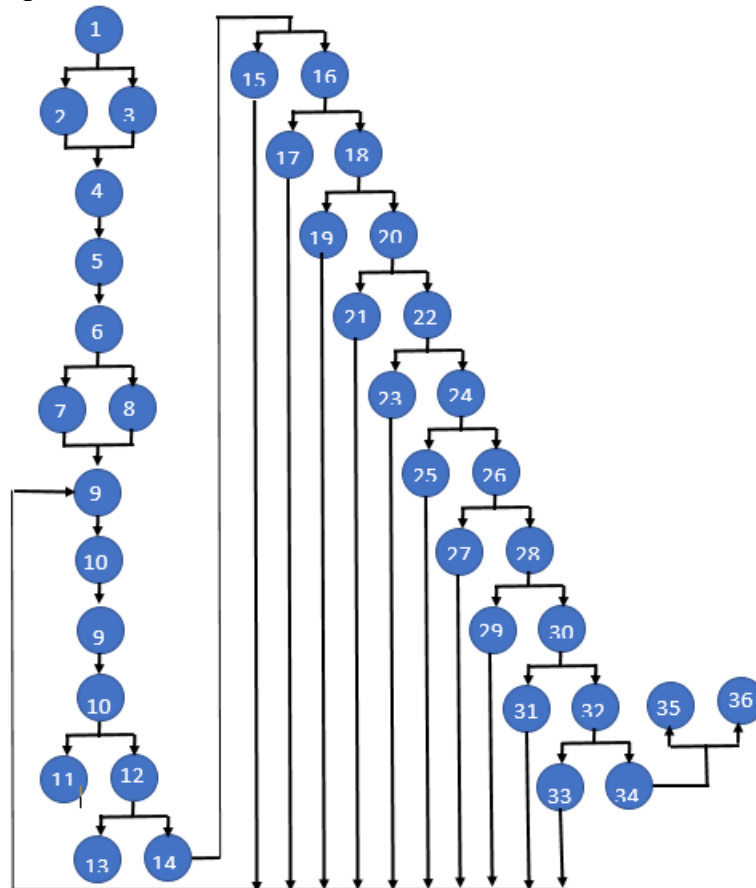
```
public class Retrofit_Client {
    private static Retrofit retrofit = null;

    public static Retrofit getClient(String baseUrl) {
        HttpLoggingInterceptor interceptor = new HttpLoggingInterceptor();
        interceptor.setLevel(HttpLoggingInterceptor.Level.BODY);
        OkHttpClient client = new OkHttpClient.Builder().addInterceptor(interceptor).build();

        if (retrofit == null) {
            retrofit = new Retrofit.Builder()
                .baseUrl(baseUrl)
                .addConverterFactory(GsonConverterFactory.create())
                .client(client)
                .build();
        }
        return retrofit;
    }
}
```

Gambar 16. Kode program uji whitebox

Membuat Flow Graph Notation



Gambar 17. Gambar Flow Graph Nation

Melihat flowgraph dapat ditarik kata akhir bahwa ada 36 *Node* dan 68 *Edge*. *Node* adalah terurut diawali simbol proses dan simbol keputusan. Bahkan *Edge* adalah anak panah yang mendeskripsikan aliran dari control cocok dengan diagram alir.

Tidak ditemukan kesalahan logika pada sistem dan sistem dapat berfungsi dengan baik. Berdasarkan kuesioner yang dibagi ke beberapa anggota masyarakat di Desa Sokaraja Kidul, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kuesioner

No	Nama	Aplikasi sudah sesuai fungsinya			
		Aplikasi mudah digunakan		Ya	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Ituk tri hartini	√		√	
2	Muslimin	√			√
3	Erdiyanto	√		√	
4	Kardinah	√		√	
5	Joko prabowo	√			√
6	Purwadi		√	√	
7	Adwen	√		√	
8	Yuli saptuti	√		√	

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

9	Gatul	√		√	
10	Danang		√	√	
11	Fauzi	√			√
12	Genta		√	√	
13	Rendi	√		√	
14	Jumadi	√		√	
15	Agus yudiarto	√		√	

KESIMPULAN

Berdasarkan uji aplikasi beberapa kali dan kuesioner yang diisi oleh pengurus rt, maka diambil kesimpulan Aplikasi keuangan jimpitan tingkat rt berbasis android , sudah sesuai dan bisa digunakan untuk menarik jimpitan di tingkat rt. Ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, tetapi tidak mengganggu kegiatan jimpitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nurseptaji, Y. R. (2020). Penerapan Metodologi Waterfall Pada Rancangan. *Device*, 11(1), 1–12.
- Cholifah, W. N., Sagita, S. M., & Knowledge, S. (2018). *Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android*. 3(2), 206–210.
- Indriyanto, J. (2022). Aplikasi Android Pendaftaran Siswa Baru Ponpes Ibnu Sirin Jatmiko. *Pendidikan Dsn Konseling*, 4(4), 4535.
- Lutfi Rahmat Firdaus, N. Y. (2015). Pengaruh Lembaga Rukun Tetangga (Rt) Terhadap Kondisi Rumah Susun Dinas Pemadam Kebakaran Pegadungan Dan Poncol Jakarta. *Jurnal Pengembangan Kota*, 3(1), 75.
- M. Ihsan Alfani P., S.Tr.Kom., M. K. (2022). *Monograf Penerapan Metode Waterfall Pada Pembangunan Sistem Gaji Berbasis Website*.
- Maulana, Y. I. (2017). Perancangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Pendataan Guru Dan Sekolah (SINDARU) Pada Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 21–27.
- Monalisa, M. S. dan. (2016). Studi Pelaksanaan Fungsi Rukun Tetangga Di Kelurahan Tanjung Batu Kota Kecamatan Kundur Kabupaten Karimun. *WEDANA*, II(April), 71–86.
- Pambudi, R. D. (2020). Pelestarian Jimpitan sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat dalam Pembangunan di Kelurahan Patemon ., *Forum Ilmu Sosial*, 47(June), 37–45.
- Ramudin, R. P. (2020). Penggunaan Arsip Untuk Kegiatan Organisasi Rukun Tetangga Tinjauan Di Rukun Tetangga Rt. 08/ Rw. 04 Desa Legok Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kearsipan*, 15(2), 81–100. <https://doi.org/10.46836/jk.v15i2.157>
- Rosa, & Shalahuddin. (2013). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 14(1), 23–29.
- Sondang Sibuea, Mohammad Ikhsan Saputro, Agie Annan, Y. B. W. (2022). Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada Pt . Suzuki Finance Indonesia. *JURNAL JITEK Vol 2 No. 1*, 2(1), 31–42.
- Supurdi. (2017). Pengaruh Kinerja Ketua Rt Terhadap Kelengkapan Data Admnistrasi Desa. *Progressif*, 14(41), 36–45.
- Yanuardi. (2015). Pelaksanaan Tugas Rukun Tetangga Dan Rukun Warga (Rt/Rw) Kelurahan

Implementasi Aplikasi Keuangan Berbasis Android Untuk Membantu Kegiatan Jimpitan Di Tingkat Rt Desa Sokaraja Kidul Banyumas

Delima Pekanbaru. *Jom FISIP*, 2(2), 1–13.

Zaina, H., Studi, P., Pemerintahan, I., Jember, U. M., & Desa, L. K. (2018). *Implementasi Kebijakan Pembentukan Rt / Rw Sebagai Lembaga Kemasyarakatan Desa (Studi Desa Sukorejo Kecamatan Sumber Wringin Kabupaten Bondowoso Tahun 2018)*.

Zuhdi, S., Ferizko, A., & Melinda, P. (2002). *Penguatan Kelembagaan Rukun Tetangga dan Rukun Kampung (RT / RW) Di Kelurahan Rintis Kecamatan Lima Puluh Kota Pekanbaru*. 49–57.



This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License