

ABSTRAK

Dalam kehidupan sering ditemukan masalah yang berhubungan dengan keuangan. Mengatur keuangan merupakan persoalan klasik di kehidupan. Ada beberapa orang yang sering kali mengalami yang namanya krisis keuangan, misalnya selalu merasa kurang dengan penghasilan atau uang bulanan. Pada saat benar-benar sudah merasa kekurangan uang, sering muncul pikiran yang bermacam-macam, misalnya ingin menambah penghasilan, meminjam uang kepada orang lain atau bank, menggadaikan barang-barang berharga yang dimiliki atau malah hanya merenungi nasib tanpa menemukan pemecahan masalah yang dihadapinya. Sebenarnya bukan dari mana kita mendapat tambahan uang atau penghasilan namun bagaimana cara mengelolanya.

Dalam membuat aplikasi ini metode penelitian yang digunakan adalah GRAPPLE (*Guidelines for Rapid Application Engineering*) yang terdiri dari pengumpulan kebutuhan, analisis, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Analisis dan perancangan aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Aplikasi ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman java dan SQLite sebagai media penyimpanannya. Serta eclipse sebagai software untuk membangun aplikasi ini.

Pocket Money merupakan sebuah aplikasi berbasis android, yang fungsi utamanya adalah untuk mengelola dan memonitoring keuangan. Aplikasi ini mempunyai sembilan menu, yaitu anggaran, pemasukan, pengeluaran, laporan, statistik, kategori, rekening, kalkulator dan tentang. Dengan adanya aplikasi Pocket Money ini akan membantu dalam mengelola dan memonitoring keuangan bulanan sehingga *user* dapat mengelola uang bulanan dengan baik dan bijak.